

การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา กรณีศึกษา
โรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังงู อำเภอนonghan จังหวัดอุดรธานี
**The Development of Reading Basic Vocabulary of Grade 3 Students
by Reading and Spelling Words Method with Language Games
Case Study at Bannadee School Pung-Ngu Sub-district
Nonghan District Udon Thani Province**

พานุวัฒน์ จารุนัย และ แสงเดือน คงนาวัง

มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

Panuwat Jarunai and Sangduan Kongnavang

Northeastern University, Thailand

Corresponding Author, E-Mail: 2542panuwat@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานโดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบแผนการทดลองขั้นต้น (One Group Pretest-Posttest Design) กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 คน คัดเลือกโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน ด้วยวิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 แผน ใช้เวลา 10 ชั่วโมง และ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบบันทึกการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำและเกมทางภาษา 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบอัตนัย จำนวน 20 ข้อ และการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละ (%)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ และ 2) เพื่อศึกษา ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานโดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.28 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้

คำสำคัญ : ทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน; วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำ; เกมทางภาษา

Abstracts

This research Objective to study 1) to compare the reading achievement of basic vocabulary before and after class of Grade 3 students and 2) satisfaction of Grade 3 students towards learning management. Knowing to improve reading skills in basic vocabulary using teaching methods to read, give children, spelling along with language games This research is a research on a preliminary experimental model (One Group Pretest-Posttest Design), the target group of 16 students in Grade 3, selected by the Purposive Sampling method. The research tools were divided into 2 types: 1) The experimental tools were the basic reading vocabulary learning management plan. With teaching methods for reading, distributing children, spelling words together with language games Grade 3 students, 10 plans, 10 hours, and 2) The tools used for data collection were 1) the reading instruction form, the spelling and language game, 2) the learning achievement test in Reading basic words Primary Year 3 essay of 20 items, including statistics and analysis of data using mean ($\bar{x}$), Standard deviation (S.D) and Percentage (%).

The results of the research showed that 1) the reading achievement of basic vocabulary before and after class of the students of the class. In the third grade, students had higher learning achievement in reading basic vocabulary after studying before studying. A statistical significance level of .05. This is based on the hypothesis set, and 2) to study the satisfaction in Grade 3 students on learning to develop skills in reading, vocabulary. Using the method of teaching reading, distributing, spelling and language games, students were found to be satisfied at the highest level. Mean ($\bar{x}$) = 4.56 and standard deviation (S.D) = 0.28, which is in accordance with the established research hypothesis.

Keywords : Basic Reading Skills; Reading and Spelling Words Method; Language Game

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนที่จะจบการศึกษาในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านการอ่านไว้ว่า ผู้เรียนต้องสามารถอ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่อ่านได้ เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอ และมีมารยาทในการอ่าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 151) ในการที่ผู้เรียนจะสามารถอ่านประโยค อ่านหนังสือ หรือเรื่องราวต่าง ๆ และเข้าใจเนื้อความได้นั้น ต้องรู้จักคำศัพท์และเข้าใจความหมายของคำนั้น ๆ เพื่อนำมาผูกร้อยเรื่องราว แปลความ และเข้าใจได้อย่างถูกต้อง ดังนั้นในระหว่างปี พ.ศ. 2529 - 2531 กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการได้ดำเนินการศึกษาคำพื้นฐานที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทย ระดับประถมศึกษา ซึ่งแนวคิดเรื่องการคัดเลือกศัพท์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนภาษาในระดับต่าง ๆ เป็นที่ยอมรับและใช้กันมานาน เพราะการรู้คำเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจ เรียกคำที่ผู้อ่านจำได้และออกเสียงได้ทันทีว่าคำคุ้นตา ซึ่งเป็นคำที่ผู้อ่านจำได้ไม่ว่าจะเห็นในบริบทหรืออยู่โดด ๆ ยิ่งผู้พบเห็นคำมากก็จะมีคำคุ้นตามากยิ่งขึ้นตามไปด้วย เครื่องมือที่ครูเลือกมาใช้ในการสอนผู้เริ่มเรียนอ่านให้ประสบผลสำเร็จ คือ บัญชีคำคุ้นตา ซึ่งหากเลือกอย่างเหมาะสมแล้วก็จะมีส่วนช่วยในการเรียนรู้อย่างมาก คำในบัญชีคำเหล่านี้ เป็นคำที่มีความถี่สูงในการพบเห็นบ่อยในสิ่งพิมพ์ หรือเด็กใช้พูดบ่อย ๆ เป็นคำพื้นฐานที่ครูควรสอนเด็กก่อนคำอื่น ๆ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการจึงได้ศึกษาคำพูดของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นเด็กเล็ก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3 จากทั่วประเทศ ผลการวิจัยได้บัญชีคำพื้นฐานทั้งสิ้น 4 บัญชี ซึ่งบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวน 1,210 คำ และยังใช้อยู่ในปัจจุบัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2532 อ้างถึงใน ธารทอง แจ่มไพบุลย์, 2559 : 69) หลังจากนั้นได้มีผู้สร้างบัญชีคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ไว้ให้ครูใช้สำหรับสอนนักเรียนให้รู้จักคำและทราบความหมาย แก้ปัญหาการอ่านออกเขียนได้ที่เป็นปัญหาในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยดังปรากฏให้เห็นในหนังสือหรือสิ่งพิมพ์ของหน่วยงานการศึกษา หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ในปัจจุบัน

จากการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ของโรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังงู อำเภอนองหาน จังหวัดอุดรธานี ครูผู้สอนจึงพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่อ่านหนังสือไม่คล่อง สะกดคำไม่เป็น เลือกจำเป็นคำ ๆ เขียนคำศัพท์พื้นฐานไม่ค่อยถูก สอบถามนักเรียนเบื้องต้นทราบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ค่อยชอบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเพราะเนื้อหาเยอะ เรียนไม่ทันไม่ค่อยเข้าใจเวลาที่ครูสอนและเรียนไม่สนุก จากข้อมูลที่ได้ดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเทคนิควิธีการสอนและการเลือกใช้สื่อ หรือการผลิตสื่อที่ดี

เหมาะสม โดยทั้งให้ความรู้และสร้างความสนุกสนาน สร้างความกระตือรือร้นให้กับเด็ก จึงได้เลือกเทคนิคและสื่อการสอนโดยใช้วิธีแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา เพื่อนำมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนในครั้งนี้

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาในข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความมุ่งหวังที่จะแก้ปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยเฉพาะในด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนให้ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา เพื่อจะได้นำผลการวิจัยที่ค้นพบไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น และให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพ และเกิดประสิทธิผลต่อนักเรียนและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานโดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเป็นแบบแผนการทดลองขั้นต้นแบบ One Group Pretest-Posttest Design โดยมีรายละเอียดตามขั้นตอนของการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

E	O ₁	X	O ₂
---	----------------	---	----------------

- | | |
|------------------------|---|
| E หมายถึง | กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 16 คน |
| O ₁ หมายถึง | การทดสอบก่อนเรียน |
| X หมายถึง | การจัดการเรียนรู้การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา
จำนวน 10 แผนการเรียนรู้ |
| O ₂ หมายถึง | การทดสอบหลังเรียน |

1. กลุ่มเป้าหมายการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ของโรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังงู อำเภอนงนุช จังหวัดอุดรธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 16 คน โดยผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกจากการสำรวจและวิเคราะห์สภาพปัญหาของผู้เรียน โดยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาดี มีทักษะในการอ่าน คำศัพท์พื้นฐาน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกคำศัพท์จากบัญชีคำพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนคำทั้งสิ้น 1,210 คำ โดยนำมาจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งหมด 10 แผนการเรียนรู้

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน ด้วยวิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 แผน ใช้เวลา 10 ชั่วโมง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

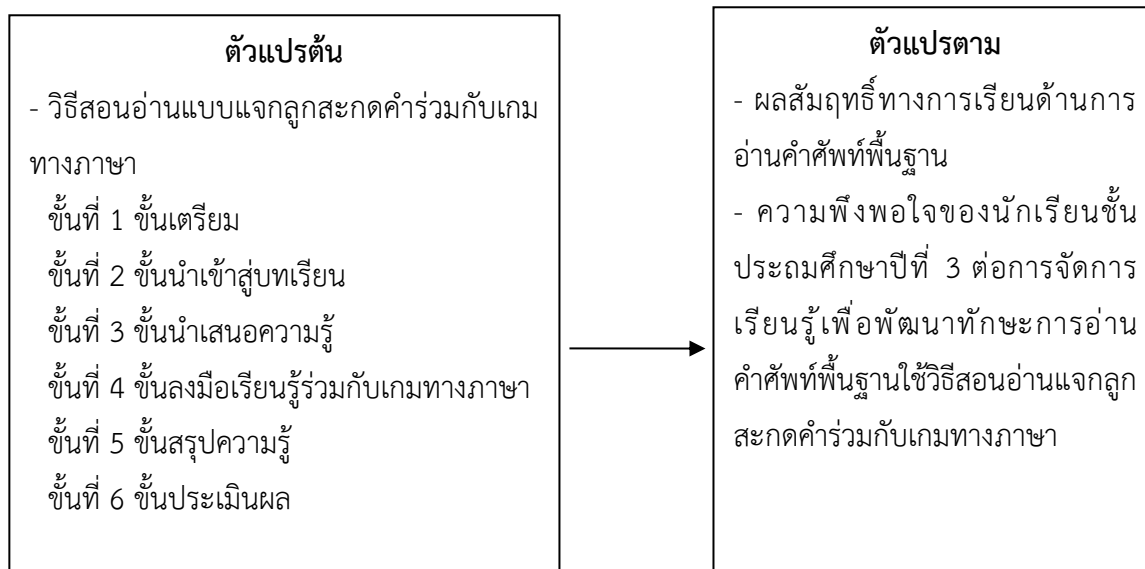
1. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบอัตนัย จำนวน 20 ข้อ
2. แบบบันทึกการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำและเกมทางภาษา
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 10 ข้อ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยการนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน มาหาค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล

และผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล โดยการนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา มาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนความสามารถการอ่านคำศัพท์พื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านคำพื้นฐาน	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t-test	sig
ผลการทดสอบก่อนเรียน	16	20	8.12	1.50	-25.92*	.000
ผลการทดสอบหลังเรียน	16	20	17.25	1.53		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณาผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งแบ่งตามลักษณะของแบบทดสอบ 3 ลักษณะ ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งแบ่งตามลักษณะของแบบทดสอบ

แบบทดสอบ	ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t-test	sig
แบบแจกลูกคำ	ทดสอบก่อนเรียน	16	5	2.00	0.73	-17.17	.000
	ทดสอบหลังเรียน	16	5	4.81	0.40		
แบบเติมคำ	ทดสอบก่อนเรียน	16	6	2.81	0.83	-9.00	.000
	ทดสอบหลังเรียน	16	6	5.06	0.98		
แบบตอบสั้น	ทดสอบก่อนเรียน	16	9	3.31	0.87	-16.28	.000
	ทดสอบหลังเรียน	16	9	7.38	0.72		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการทดสอบแบ่งตามลักษณะของแบบทดสอบ 3 แบบก่อนเรียนและหลังเรียน สามารถอธิบายตามลำดับ ดังนี้ แบบแจกลูกคำมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 2.00 และหลังเรียน 4.81 แบบเติมคำมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 2.81 และหลังเรียน 5.06 และแบบตอบสั้นมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 3.31 และหลังเรียน 7.38

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา

หลังจากผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 10 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 10 ชั่วโมงเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา ซึ่งมีผลการศึกษาความพึงพอใจ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา

ข้อที่	ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ		การแปลผล
		$\bar{X}$	S.D.	
1.	วิธีที่ผู้สอนใช้ เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	4.63	0.50	มากที่สุด
2.	วิธีที่ผู้สอนใช้ เหมาะสมกับเวลาที่เรียนแต่ละครั้ง	4.56	0.51	มากที่สุด
3.	วิธีที่ผู้สอนใช้ เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	4.75	0.45	มากที่สุด
4.	วิธีที่ผู้สอนใช้ ทำให้บทเรียนง่ายขึ้น	4.44	0.51	มาก
5.	วิธีที่ผู้สอนใช้ ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นอยากเรียนรู้	4.56	0.51	มากที่สุด
6.	วิธีที่ผู้สอนใช้ ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนน่าเรียน	4.25	0.68	มาก
7.	วิธีที่ผู้สอนใช้ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	4.63	0.72	มากที่สุด
8.	วิธีที่ผู้สอนใช้ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าทำ	4.56	0.73	มากที่สุด
9.	วิธีที่ผู้สอนใช้ ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักเรียนและเพื่อน ๆ	4.38	0.50	มาก
10.	วิธีที่ผู้สอนใช้ ทำให้เกิดทักษะการอ่านสะกดคำพื้นฐานได้ดีขึ้น	4.81	0.41	มากที่สุด
สรุปภาพรวม		4.56	0.28	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา มีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.56$, S.D. = 0.28)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ประเด็นที่ 10 วิธีที่ผู้สอนใช้ทำให้เกิดทักษะการอ่านสะกดคำพื้นฐานได้ดีขึ้น ($\bar{x} = 4.81$, S.D. = 0.41) รองลงมา คือ ประเด็นที่ 3 วิธีที่ผู้สอนใช้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.45) ประเด็นที่ 1 วิธีที่ผู้สอนใช้เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.50) และประเด็น

ที่ 7 วิธีที่ผู้สอนใช้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.72) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา ซึ่งจากกระบวนการวิจัยและผลการวิจัย ผู้วิจัยจึงนำเสนอการอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ แสดงว่าวิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านคำศัพท์พื้นฐานในระดับที่สูงขึ้น และนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทุกคนได้รับการฝึกฝนในการอ่านคำศัพท์พื้นฐานโดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษาอย่างต่อเนื่อง ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 10 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวม 10 ชั่วโมง ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษานี้จะช่วยให้ นักเรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน ในการจัดกิจกรรม นักเรียนได้มีการฝึกซ้ำจนชำนาญ มีใบงานที่ช่วยเสริมให้นักเรียน ได้ฝึกทักษะจากสิ่งที่เรียนรู้ หลังการฝึกทักษะแล้วมีการสรุปซ้ำให้เกิดความคิดรวบยอดของบทเรียนด้วยวิธีต่างๆ จึงส่งผลให้การสอน โดยวิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับผลการวิจัยของจริญญา สอนสุด (2550 : 47) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของภาวิณี กลิ่นโลกย์ (2553 : 163) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกม และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.83 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของวิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551 : 123) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพด้านกระบวนการและด้านผลลัพธ์เท่ากับ 98.17/98.47 โดยสูงกว่าประสิทธิภาพที่กำหนด ซึ่งหมายความว่ากิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษาสามารถพัฒนาทักษะการ

อ่านสะกดคำได้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของญาณวรรณ ปิ่นคำ และคณะ (2562 : 186) ได้ศึกษาการสร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้เกม และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผลการวิจัย พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย มีประสิทธิภาพ 84.58/85.88 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา มีภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{x} = 4.56$, S.D. = 0.28) เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา นักเรียนได้ทำกิจกรรมที่เสริมทักษะในการเรียนรู้เกิดความสนุกสนานทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาไทยมากขึ้น ซึ่งนักเรียนต้องเล่นแข่งขันกันอย่างมีจุดหมาย โดยมีกติกาข้อตกลงร่วมกัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถของตนเอง การตัดสินใจและต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นออกมาในรูปแบบของการแพ้ การชนะ เป็นการสร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาอย่างผ่อนคลาย ช่วยสร้างความสนใจของนักเรียนด้วยความพอใจ โดย Woldorf Steiner ได้กล่าวไว้ว่า การเล่นมีความสำคัญอย่างมากต่อนักเรียน เพราะนอกจากนักเรียนจะมีพัฒนาการเคลื่อนไหว การคิดและสมาธิ หรือความจดจ่อในงาน หรือสิ่งที่ทำแล้ว การเล่นยังเป็นการสร้างเจตคติที่จะมีต่อไปในภายหน้าของนักเรียนด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของจิตรลดา ภูถาวร (2555 : 95) ได้กล่าวว่า การใช้เกมเป็นอีกนวัตกรรมการหนึ่งที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน นักเรียน นักเรียนมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน มีความกระตือรือร้นในการเรียน ช่วยให้การจัดการเรียนรู้บรรลุตามวัตถุประสงค์ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของญาณวรรณ ปิ่นคำ และคณะ (2562 : 174) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผลการวิจัย พบว่า การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา พบว่า มีค่าเฉลี่ย 2.80 ซึ่งอยู่ในระดับพึงพอใจมากทุกข้อ และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิจัย อันเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษา หรือมีความสนใจที่จะนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษาไปใช้ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา จะช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม เพราะฉะนั้นในการแบ่งกลุ่มนักเรียนในการทำกิจกรรมควรให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มทุกครั้งที่ทำกิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตามและส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออกในการแสดงความคิดเห็นต่อกลุ่มเพื่อนและสังคมต่อไป

2) การนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ผู้วิจัยควรชี้แนะแนวทางและให้เวลาในการทำกิจกรรมที่พอเหมาะกับขั้นตอนในแต่ละขั้น และกำหนดเวลาให้นักเรียนรู้อย่างชัดเจน และครูไม่ควรรีบสรุปบทเรียนเร็วเกินไป เพราะอาจจะเป็นการสกัดกั้นการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน ดังนั้นผู้วิจัยควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นในระหว่างการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

3) ครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ควรนำเอารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษาไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ เพราะรูปแบบการสอนดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการอ่านมากยิ่งขึ้น เนื่องจากรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนในการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการอ่านอย่างชัดเจน นอกจากนี้ในขณะที่อ่าน นักเรียนจะได้ฝึกฝน และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้เช่นเดียวกัน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรศึกษากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการ ที่สัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านอื่น ๆ เช่น การพูด การฟัง และการเขียน

2) ควรมีกลุ่มตัวอย่างในระดับสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 เพื่อให้ได้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายและได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาศักยภาพครู และพัฒนาประสิทธิผลของการศึกษาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง)*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- จริญญา สอนสุด. (2550). *ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้ศัพท์ ความคงทน ในการเรียนรู้ และเจตคติ ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- จิตรลดา ภูถาวร. (2555). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- ญาณวรรณ ปิ่นคำ และคณะ. (2562). *การพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตาม มาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทราย สวรรค์ อำเภอมะจัน จังหวัดเชียงราย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการ สอนภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- ภาวิณี กลิ่นโลกย์ และเยาวภา ประคองศิลป์. (2553). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน บ้านเกาะ สำนักงานเขตมีนบุรี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาเฉพาะการพัฒนาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์. บัณฑิต วิทยาลัย: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ. (2551). *การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.