

การพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3
โดยใช้เกมการศึกษา
**The Development of Consonant Reading Skills by Using Educational
Games of Kindergarten 3 Students**

พิมพกา พิพู¹,
สุพันธุ์วดี ไวยรูป² และ ธนินท์ธรร แดงทิม³
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา^{1,2}
โรงเรียนสมาคมสตรีไทย³
**Pimpaka Pipoo¹,
Suphanwadee Waiyaroo² and Thaninthon Dangtim³**
Suan Sunandha Rajabhat University^{1,2}, Thailand
Samakhomsatreethai School³
Corresponding Author, E-mail: suphanwadee.wa@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา และ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังใช้กิจกรรมเกมการศึกษา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนสมาคมสตรีไทยที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2564 จำนวน 6 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงเนื่องจากนักเรียนมีปัญหาด้านการอ่านพยัญชนะ โดยพบว่า ไม่สามารถบอกหรืออ่านพยัญชนะที่มีความคล้ายคลึงกันได้ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และแบบประเมินความสามารถด้านการอ่านพยัญชนะ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและจุดประสงค์ มีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ และร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะด้านการอ่านพยัญชนะหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาอยู่ในระดับดีทุกคน และนักเรียนมีทักษะด้านการอ่านพยัญชนะหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมทุกคน

คำสำคัญ: ทักษะการอ่าน; พยัญชนะ; เกมการศึกษา

Abstracts

The purposes of research were 1) to develop of consonant reading skills and 2) to compare consonant reading skills of kindergarten 3 students by using educational games. The target group in this research were 6 students in kindergarten 3/2, Samakhomsatreethai school who study in academic year 2021 using a specific selective method. The research instruments used in this research were the activity plans of educational game which had quality at the high level and the consonant reading skills assessment form which had Index of Item objective congruence equal 1.00 for all items. The statistics for analysis the data were mean and percentage. The results showed that: 1) the kindergarten 3 students had the consonant reading skills after using educational games at good level and 2) after engaging with the education games students had higher consonant reading skills than before the activity delivery.

Keywords: Consonant; Educational Game; Reading Skills

บทนำ

ทักษะภาษาเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย เพราะภาษาเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในด้านอื่น ๆ และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ทักษะภาษาประกอบไปด้วย การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งในระดับอนุบาลจำเป็นต้องมีการเตรียมความพร้อมของทักษะภาษาในด้านต่าง ๆ ดังกล่าวอย่างเหมาะสมเพื่อให้สามารถนำไปต่อยอดการเรียนรู้ในระดับชั้นที่สูงขึ้นต่อไป โดยเฉพาะช่วงเชื่อมต่อของการศึกษา ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 กับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นี้มีการปรับเปลี่ยนในด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้เชิงวิชาการที่ต้องใช้ความรู้ความเข้าใจทางด้านภาษาเป็นอย่างมาก ดังนั้น นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ในสถานศึกษาปฐมวัยหลาย ๆ แห่งจึงมักถูกคาดหวังว่าจะต้องมีความพร้อมเพียงพอสำหรับการเรียนรู้วิชาการในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และได้เน้นให้เด็กปฐมวัยมีความรู้ความเข้าใจในด้านการรู้หนังสือมากขึ้น ดังนั้นเพื่อให้เด็กปฐมวัยสามารถพัฒนาและเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมตามวัย บุคลากรทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องจึงต้องให้ความสนใจต่อการจัดการศึกษาทั้งสองระดับเพื่อให้เด็กสามารถปรับตัวรับความเปลี่ยนแปลงในช่วงรอยเชื่อมต่อได้เป็นอย่างดี สามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างราบรื่นและประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายหลักสูตรที่กำหนดไว้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561: 176)

การรู้หนังสือเป็นสิ่งที่เด็กแสดงพฤติกรรมการอ่านเขียนขั้นต้นและการที่ได้มีความรู้เกี่ยวกับตัวอักษรและเสียง ตัวหนังสือและภาพ คำและประโยค ความตระหนักเกี่ยวกับตัวอักษร ความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษร และการออกเสียงสะกดคำเบื้องต้น ซึ่งสังเกตได้จากการที่เด็กพยายามออกแบบข้อความสื่อสารโดยใช้สัญลักษณ์ด้วยตนเอง รวมถึงการแทนที่คำด้วยพยัญชนะหนึ่ง สอง หรือสาม พยัญชนะ (ภิญญาดาพัชญ์ เพ็ชรรัตน์, 2554: 15) เมื่อเด็กมีทักษะการรู้หนังสือเบื้องต้นจะเป็นการนำไปสู่ความพร้อมที่จะอ่านหนังสือต่อไป สำหรับเด็กอายุ 5 ปี เด็กจะต้องสามารถบอกความแตกต่างของชุดพยัญชนะที่

คล้ายกันได้ ตามสมรรถนะของเด็กปฐมวัยในการพัฒนาตามวัย 3 - 5 ปี (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2552: 99)

โรงเรียนสมาคมสตรีไทย เป็นโรงเรียนเอกชนขนาดกลาง เปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ได้มุ่งเน้นให้เด็กมีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพ และมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป จึงกำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อจบการศึกษาระดับปฐมวัย ดังนี้ 1) ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี 2) สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรมจริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม 3) มีทักษะชีวิต และสามารถปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข 4) มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสารและการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย (หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนสมาคมสตรีไทย, 2563: 1-2) ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID 19 ทางโรงเรียนจึงมีนโยบายจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญและเพื่อให้เด็กได้สามารถพัฒนาการรู้หนังสือได้อย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาความสามารถทักษะด้านการอ่านพญัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนสมาคมสตรีไทย ซึ่งจากการสังเกต พบว่า นักเรียนมีปัญหาด้านการอ่านพญัญชนะ กล่าวคือ ไม่สามารถบอกหรืออ่านพญัญชนะที่มีความคล้ายคลึงกันได้ ประกอบกับทักษะภาษาและการรู้หนังสือเป็นพื้นฐานของการสื่อสารเป็นทักษะกระบวนการที่เกิดขึ้นตั้งแต่แรกเกิดและมีการพัฒนาต่อเนื่องไปตลอดทุกช่วงวัย ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งโดยเฉพาะช่วงรอยต่อของการศึกษา หากไม่ได้รับการพัฒนาอาจจะส่งผลกระทบต่อทักษะการอ่านของเด็กในอนาคต

การศึกษาและทบทวนเอกสารด้านการพัฒนาการอ่านพญัญชนะที่สอดคล้องกับปัญหาดังกล่าว พบว่า เกมการศึกษาสามารถนำมาพัฒนาทักษะด้านการอ่านพญัญชนะได้ และสามารถส่งเสริมทักษะการอ่านได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของกานเย (Gagne and briggs, 1974: 121-136 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2563: 72-76) ที่กล่าวว่า การสนทนา ซักถาม ทายปัญหา หรือมีวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากสิ่งยั่วยุภายนอกและแรงจูงใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนเองด้วยที่กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัว และมีความสนใจที่จะเรียนรู้ นอกจากนี้ผลการวิจัยของ (จิราพัชร ปราบสงบ, 2561: 67) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาความสามารถอ่านและเขียนพญัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียน ณ ตรุณ จากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้แบบฝึกทักษะคำคล้องจอง พบว่า 1) ความสามารถในการอ่านและเขียนพญัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียน ณ ตรุณ จากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้แบบฝึกทักษะคำคล้องจองโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก 2) ความสามารถในการอ่านและเขียนพญัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ภายหลังจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้แบบฝึกทักษะคำคล้องจองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) พฤติกรรมการอ่านและเขียนพญัญชนะไทยจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้แบบฝึกทักษะคำคล้องจอง โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ (อรรพรรณ โนวิรัมย์, 2557: 87) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะ

เตรียมความพร้อมด้านการอ่านภาษาไทยโดยการใช้เกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 พบว่า 1) แบบฝึกทักษะเตรียมความพร้อมด้านการอ่านภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.51/83.95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะเตรียมความพร้อมด้านการอ่านภาษาไทยโดยการใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะเตรียมความพร้อมด้านการอ่านภาษาไทยโดยการใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยางค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยางค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา และ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านการอ่านพยางค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล ปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังให้เป็นไปตามสมมติฐานที่ว่า ทักษะด้านการอ่านพยางค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 หลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการทดลอง ทั้งนี้ เพื่อให้ให้นักเรียนมีพัฒนาการที่เป็นไปตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่หลักสูตรกำหนดต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยางค์ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านการอ่านพยางค์ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 ก่อนและหลังใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนสมาคมสตรีไทยที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2564 จำนวน 6 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากนักเรียนมีปัญหาด้านการอ่านพยางค์ โดยพบว่า ไม่สามารถบอกหรืออ่านพยางค์ที่มีความคล้ายคลึงกันได้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และแบบประเมินทักษะด้านการอ่านพยางค์ ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา
 - 1.1 ศึกษาเอกสารแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา
 - 1.2 สร้างเกมการศึกษา จำนวน 7 ชุด 14 เกม

1.3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 14 แผน โดยมีองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้ ชื่อกิจกรรม วัตถุประสงค์ ขั้นตอนกิจกรรม และการประเมินผล

1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาด้วยการประเมินมาตราประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยแผนการจัดกิจกรรมที่ได้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.30)

1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาไปจัดทำเป็นฉบับที่สมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2. แบบประเมินทักษะด้านการอ่านพยัญชนะ

2.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมินทักษะด้านการอ่านพยัญชนะ

2.2 สร้างแบบประเมินทักษะด้านการอ่านพยัญชนะ โดยแบบประเมินมีลักษณะเป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียง จำนวน 14 ข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ 1 คะแนน หมายถึง อ่านถูกต้อง และ 0 คะแนน หมายถึง ไม่สามารถอ่านได้ถูกต้องหรือไม่อ่าน

2.3 สร้างเกณฑ์การประเมินทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 โดยมีเกณฑ์ประเมินทักษะด้านการอ่านพยัญชนะ ดังต่อไปนี้

ร้อยละ 75 - 100 หมายถึง ทักษะด้านการอ่านพยัญชนะอยู่ในระดับดี

ร้อยละ 50 - 74 หมายถึง ทักษะด้านการอ่านพยัญชนะอยู่ในระดับพอใช้

ร้อยละ 0 - 49 หมายถึง ทักษะด้านการอ่านพยัญชนะอยู่ในระดับปรับปรุง

2.4 นำแบบประเมินทักษะด้านการอ่านพยัญชนะที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อหาดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามและจุดประสงค์ (IOC) โดยแบบประเมินทักษะด้านการอ่านพยัญชนะ มีค่าความสอดคล้องของเนื้อหาเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

2.5 นำแบบประเมินทักษะด้านการอ่านพยัญชนะมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลอง โดยผู้วิจัยได้เลือกแบบทดลองแบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อน - สอบหลัง (One Group Pretest – Posttest Design) (พิสนุ พองศรี, 2558: 128) เขียนเป็นสัญลักษณ์ ดังนี้

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลอง

Pre – test			Treatment	Post – test
O ₁			X	O ₂
โดย	O ₁	หมายถึง	ประเมินก่อนทำกิจกรรม	
	X	หมายถึง	ทดลองใช้การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา	
	O ₂	หมายถึง	ประเมินหลังจัดกิจกรรม	

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลการวิจัยดังนี้

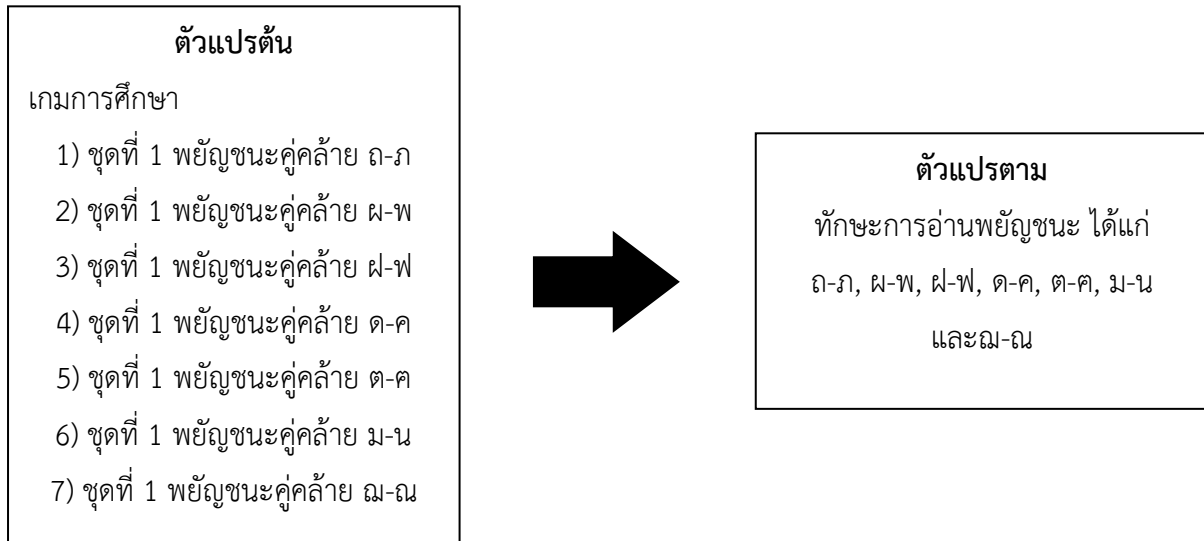
1. ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินทักษะด้านการอ่านพยัญชนะก่อนการจัดกิจกรรมเป็นเวลา 1 สัปดาห์
2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาระหว่างเดือนพฤศจิกายน-ธันวาคม 2564 ใช้เวลาในการทดลอง 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน หลังเลิกเรียนระหว่างเวลา 15.00 น. - 15.30 น. ครั้งละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 14 ครั้ง
3. เมื่อทำการทดลองจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเสร็จครบ 7 สัปดาห์ ผู้วิจัยประเมินทักษะด้านการอ่านพยัญชนะเป็นรายบุคคล โดยใช้แบบประเมินทักษะด้านการอ่านพยัญชนะฉบับเดียวกันกับก่อนทดลอง
4. นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินทักษะด้านการอ่านพยัญชนะมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติและสรุปผลการทดลองโดยรวมก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ และร้อยละ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษานี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับความสามารถด้านการอ่านพยัญชนะของเด็กปฐมวัยและกิจกรรมเกมการศึกษา โดยมีกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการอ่านพยัญชนะไทยที่ (พูนสุข บุญยสวัสดิ์, 2532: 287) ได้กล่าวไว้ว่า ตัวอักษรไทย มีรูปร่างคล้ายคลึงกันหลายตัว ซึ่งทำให้เด็กเกิดปัญหาการรับรู้กลับเพียงแบบเดียวคือ ซ้าย - ขวา ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของหัวตัวพยัญชนะทำให้เด็กสังเกตหัวเข้า – หัวออก ของตัวพยัญชนะได้ยาก เช่น ถ-ท, ผ-พ, ฟ-ฟ, ด-ค, ต-ค, ม-น, ณ-ณ สอดคล้องกับที่ผู้วิจัยพบจากการจัดประสบการณ์ในชั้นเรียน ส่งผลให้กรอบแนวคิดในการวิจัยมีรายละเอียด ดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

การพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนสมาคมสตรีไทย โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ได้ผลการวิจัย ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ร้อยละของคะแนนทักษะด้านการอ่านพยัญชนะ ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

คนที่	คะแนนที่ได้ (เต็ม 14 คะแนน)	ร้อยละ	ระดับ
คนที่ 1	14	100	ดี
คนที่ 2	14	100	ดี
คนที่ 3	14	100	ดี
คนที่ 4	11	78.57	ดี
คนที่ 5	14	100	ดี
คนที่ 6	13	92.86	ดี

จากตารางที่ 2 พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีความสามารถด้านการอ่านพยัญชนะผ่านเกณฑ์การประเมินในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า เด็กปฐมวัยคนที่ 1 คนที่ 2 คนที่ 3 และคนที่ 5 มีคะแนนสูงสุด 14 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมาคือ เด็กปฐมวัยคนที่ 6 มีคะแนน 13 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 92.86 และเด็กปฐมวัยคนที่ 4 มีคะแนน 11 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.57 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนและร้อยละทักษะด้านการอ่านพยัญชนะ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

คน ที่	ก่อนเรียน			หลังเรียน			ผลต่าง		
	คะแนน เต็ม14 คะแนน	ร้อยละ	ระดับ	คะแนนเต็ม 14 คะแนน	ร้อยละ	ระดับ	คะแนน	ร้อยละ	พัฒนาการ
1	9	64.29	พอใช้	14	100	ดี	5	35.71	สูงขึ้น
2	10	71.43	พอใช้	14	100	ดี	4	28.57	สูงขึ้น
3	10	71.43	พอใช้	14	100	ดี	4	28.57	สูงขึ้น
4	6	42.86	ปรับปรุง	11	78.57	ดี	5	35.71	สูงขึ้น
5	9	64.29	พอใช้	14	100	ดี	5	35.71	สูงขึ้น
6	9	64.29	พอใช้	13	92.86	ดี	4	28.57	สูงขึ้น

จากตารางที่ 3 พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีทักษะด้านการอ่านพยัญชนะอยู่ในระดับดี โดยมีค่าคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 75-100 ซึ่งสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีทักษะด้านการอ่านอยู่ระหว่างร้อยละ 40-75

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาการพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนสมาคมสตรีไทย โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ผู้วิจัยขอสรุปผลและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์การศึกษาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนมีทักษะด้านการอ่านพยัญชนะหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาอยู่ในระดับดี ทุกคน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย มีความเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก ครูผู้สอนกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นรายบุคคลระหว่างทำกิจกรรม ซึ่งพบว่านักเรียนแต่ละคนมีลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกันครูผู้สอนจึงสามารถพัฒนาผู้เรียนได้

ตรงตามศักยภาพมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีซึ่งแตกต่างจากลักษณะการใช้เกมการศึกษาปกติในสถานการณ์การเรียนรู้ผ่าน **ondemand** ขณะที่นักเรียนเล่นเกมการศึกษา ได้ฝึกฝนการสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ การเชื่อมโยง ฝึกการรับรู้ และเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมและฝึกทักษะให้เด็กได้เกิดความคิดรวบยอดในการอ่านพยัญชนะ เกมการศึกษายังเป็นแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งส่งผลให้เด็กมีการพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะสูงขึ้น สามารถแยกแยะพยัญชนะที่คล้ายคลึงกันได้ สามารถบอกหรืออ่านพยัญชนะได้ถูกต้องซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรุนเนอร์ (Bruner, 1963: 1-54 อ้างถึงในทิตนา แคมมณี, 2562: 64-79) นักจิตวิทยาที่สนใจและศึกษาเรื่องของพัฒนาการทางสติปัญญาต่อเนื่องจากเพียเจต์ บรุนเนอร์เชื่อว่ามนุษย์เลือกที่จะรับรู้สิ่งที่ตนเองสนใจ และการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการค้นพบด้วยตัวเอง (discovery learning) ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์แบ่งได้เป็น 3 ขั้นใหญ่ ๆ คือ 1) ขั้นการเรียนรู้จากการกระทำ (enactive stage) คือ ขั้นของการเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้สิ่งต่าง ๆ การลงมือกระทำช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดี 2) ขั้นการเรียนรู้จากความคิด (iconic stage) เป็นขั้นที่เด็กสามารถสร้างมโนภาพในใจได้ และสามารถเรียนรู้จากภาพแทนของจริงได้ และ 3) ขั้นการเรียนรู้สัญลักษณ์และนามธรรม (symbolic stage) เป็นขั้นการเรียนรู้สิ่งที่ซับซ้อนและเป็นนามธรรมได้ การเรียนรู้ดังกล่าวจะช่วยให้เด็กเข้าใจในสิ่งที่เป็นนามธรรมได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561: 176) ที่กล่าวถึงช่วงรอยเชื่อมต่อของการศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 กับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นี้มีการปรับเปลี่ยนในด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้เชิงวิชาการที่ต้องใช้ความรู้ ความเข้าใจทางด้านภาษาที่เป็นพื้นฐานเป็นอย่างมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (จิราพัชร ปราบสงบ, 2561: 67) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาความสามารถอ่านและเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียน ณ ตรุณ จากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้แบบฝึกทักษะคำคล้องจอง พบว่า 1) ความสามารถในการอ่านและเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียน ณ ตรุณ จากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้แบบฝึกทักษะคำคล้องจองโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก 2) ความสามารถในการอ่านและเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ภายหลังจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้แบบฝึกทักษะคำคล้องจองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) พฤติกรรมการอ่านและเขียนพยัญชนะไทยจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้แบบฝึกทักษะคำคล้องจอง โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก รวมถึงสอดคล้องกับผลการวิจัยของ (อรรวรรณ โนวิรมย์, 2557: 87) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะเตรียมความพร้อมด้านการอ่านภาษาไทยโดยการใช้เกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 พบว่า 1) แบบฝึกทักษะเตรียมความพร้อมด้านการอ่านภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.51/83.95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะเตรียมความพร้อมด้านการอ่านภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะเตรียมความพร้อมด้านการอ่านภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนสมาคมสตรีไทยก่อนและหลังใช้กิจกรรมเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนสมาคมสตรีไทย มีทักษะด้านการอ่านพยัญชนะหลังใช้กิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนใช้กิจกรรมเกมการศึกษาทุกคน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสิ่งที่เด็กให้ความสนใจและชื่นชอบเมื่อนักเรียนได้เล่นกิจกรรมเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งมีลักษณะเป็นเกมที่เรียนผ่านทางออนไลน์ที่ไม่ซับซ้อน สีสันสดใส มีภาพประกอบชัดเจน เข้าใจง่าย และใช้ระยะเวลาในการเล่นไม่นานเหมาะสมกับช่วงเวลาความสนใจแต่สร้างเสริมความเข้าใจได้ดี นอกจากนี้ นักเรียนยังสามารถตัดสินใจเลือกคำตอบได้ด้วยตนเอง เกมการศึกษาจึงช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะสูงขึ้นทุกคน เป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่กำหนดไว้ เมื่อพิจารณาจากเกณฑ์พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีทักษะด้านการอ่านพยัญชนะอยู่ในระดับดี โดยมีค่าคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 75-100 ซึ่งสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีทักษะด้านการอ่านอยู่ระหว่างร้อยละ 40-75 และเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนคนที่ 1 คนที่ 4 และคนที่ 5 มีพัฒนาการด้านการอ่านพยัญชนะเพิ่มขึ้นจากเดิมสูงสุด คิดเป็นร้อยละ 35.72 และนักเรียนคนที่ 2 คนที่ 3 และคนที่ 6 มีพัฒนาการด้านการอ่านพยัญชนะเพิ่มขึ้นจากเดิมรองลงมา คิดเป็นร้อยละ 28.57 ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ กานเย (Gagne and briggs, 1974: 121-136 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2563: 72-76) ที่กล่าวว่า การสนทนา ซักถาม ทายปัญหา หรือมีวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนเป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากสิ่งยั่วยุภายนอกและแรงจูงใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนเองด้วยที่กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวและมีความสนใจที่จะเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ (กุลธิ์ สุทธา, 2557: 85-94) ได้ทำการศึกษาเรื่องการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตารางสัมพันธ์ พบว่า 1) การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตารางสัมพันธ์ ส่งผลให้ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยทั้งโดยรวมและรายด้านคือ ด้านการสังเกต ด้านการจำแนก และด้านการหาความสัมพันธ์ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตารางสัมพันธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตารางสัมพันธ์ทำให้ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยโดยรวมเพิ่มขึ้นร้อยละ 37.21 ของความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ก่อนการทดลอง โดยเด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลงด้านการจำแนกสูงเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ ด้านการสังเกต และด้านการหาความสัมพันธ์ตามลำดับ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (อรพรรณ เฟื่องฟู, 2557: 73) ได้ทำการศึกษาเรื่อง กิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดท่อที่ส่งผลต่อทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย พบว่า ทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเล่า

เรื่องประกอบเกมลอตโตมีทักษะทางภาษาสูงกว่าก่อน การทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อเปรียบเทียบระดับของทักษะทางภาษาก่อนและหลังการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับทักษะทางภาษามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 27.62 อยู่ในระดับปานกลาง หลังได้รับการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 41.61 อยู่ในระดับดี นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ (รุสนี เจ๊ะเต๊ะ, 2562: 100) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโฮสโคปร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 พบว่า 1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโฮสโคปร่วมกับเกมการศึกษา มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คือ การคิดวิเคราะห์ความสำคัญ การคิดวิเคราะห์ความสัมพันธ์ และการคิดวิเคราะห์หลักการสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโฮสโคปร่วมกับเกมการศึกษาโดยภาพรวมมีความพึงพอใจในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูศึกษาแผนการจัดกิจกรรมให้มีความเข้าใจ มีการวางแผนกำหนดกิจกรรมไว้ตามลำดับและทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะทำให้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเกิดประโยชน์อย่างแท้จริง

1.2 ครูควรจัดแบ่งกลุ่มเด็กให้เป็นแบบกลุ่มคละความสามารถและความถนัด เพื่อให้เด็กได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เด็กที่เรียนอ่อนจะได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพและเด็กที่เก่งจะได้เพิ่มทักษะโดยการอธิบายและถ่ายทอดความรู้ให้เพื่อนในกลุ่ม

1.3 การจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ครูผู้สอนควรมีคำถามกระตุ้นให้เด็กได้คิด ทบทวนความจำในสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว ก่อนที่จะใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้เด็กได้พัฒนาการคิดในระดับที่สูงขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาที่มีต่อทักษะด้านการอ่าน การเขียนของเด็กในระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรนำรูปแบบการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาเด็กในด้านอื่น ๆ เช่น ด้านการเขียน ด้านสังคม ทักษะด้านวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กุลธิ สุทธา. (2557). การคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตารางสัมพันธ์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*. 9 (3), 85-94.
- จิราพัชร ปราบสงบ. (2561). *การศึกษาความสามารถอ่านและเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียน ณ ตรุณ จากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้แบบฝึกทักษะคำคล้องจอง*. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ.
- ทิตินา แคมมณี. (2563). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 24). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิสนุ พงศรี. (2558). *วิจัยในชั้นเรียนหลักการและเทคนิคปฏิบัติ*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพมหานคร: บริษัทด้านสุทธาการพิมพ์.
- พูนสุข บุญยสวัสดิ์. (2532). *เมื่อหนูน้อยหัดเขียน*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท แพลน พับลิชชิ่ง จำกัด.
- ภิญญาดาพัชญ์ เพ็ชรรัตน์. (2554). *เริ่มต้นอ่านเขียน : ย้อนคิดและเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้หนังสือในระดับปฐมวัย*. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา*. 22 (3), 15-31.
- รุสนี เจตะทะ. (2562). *ผลการจัดกิจกรรมตามแนวคิดไฮโคปร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- โรงเรียนสมาคมสตรีไทย. (2561). *หลักสูตรสถานศึกษาระดับการศึกษาปฐมวัย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2561 สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี โรงเรียนสมาคมสตรีไทย*. กรุงเทพมหานคร: โรงเรียนสมาคมสตรีไทย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *สมรรถนะของเด็กปฐมวัยในการพัฒนาตามวัย 3-6 ปี : แนวแนะสำหรับผู้ดูแลเด็ก ครู และอาจารย์*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท แพลน ฟอว์ คิดส์ จำกัด.
- อรพรรณ เฟื่องฟู. (2557). *กิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบเกมลอดโดที่ส่งผลต่อทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย*. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อรรณโรจน์ ไร้วินัย. (2557). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะเตรียมความพร้อมด้านการอ่านภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.