

การพัฒนาการสันทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกด  
ตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์  
อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย

A DEVELOPMENT OF READING ALOUD SKILLS ON THAI WORDS  
WITH THE STANDARD FINAL CONSONANT RULES BY USING GAMES  
FOR PRATHOMSUKSA 1 STUDENTS UNDER MAE CHAN SAISAWAN  
EDUCATIONAL DEVELOPMENT NETWORK,  
MAE CHAN DISTRICT, CHIANG RAI PROVINCE

ญาณวรรณ ปิ่นคำ<sup>1\*</sup>, ยุพิน จันทรเรือง<sup>2</sup> และ อัญชลี เทังตระกูล<sup>3</sup>  
Yanawan Pinkham<sup>1\*</sup>, Yupin Chanroung<sup>2</sup> and Anchalee Tengtragul<sup>3</sup>

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 80 ถ.พหลโยธิน ต.บ้านดู่ อ.เมืองเชียงราย จ.เชียงราย 57100 <sup>1,2,3</sup>  
Chiangrai Rajabhat University, 80 Pahonyothin Road, Baan Du Sub-district, Muang District,  
Chiang Rai Province, 57100 <sup>1,2,3</sup>

\*Corresponding author E-mail: yanawanpinkham@gmail.com

(Received: May 6, 2019; Revised: Aug 19, 2019; Accepted: Aug 29, 2019)

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสันทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้เกม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธรรมจาริกอุบลรัตน์ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 13 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 8 หน่วยการเรียนรู้ 24 แผน ใช้เวลาแผนละ 1 ชั่วโมง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้

<sup>1</sup> นักศึกษาลัทธิศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์

<sup>3</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์

ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วยค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัย พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย มีประสิทธิภาพ 84.58/85.88 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา พบว่ามีค่าเฉลี่ย 2.80 ซึ่งอยู่ในระดับพึงพอใจมากทุกข้อ และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

**คำสำคัญ:** ทักษะการอ่าน, ตัวสะกดตรงตามมาตรา, เกม

## ABSTRACT

The objectives of this study were to construct and evaluate the efficiency of the learning management plans by using games for teaching final consonant aloud skills on Thai words with standard ending rules for Prathomsuksa 1 students under the Mae Chan Saisawan Educational Development Network based on the 80/80 criteria, to compare the students' pre and post learning achievements on reading aloud the Thai words, and to examine the students' satisfaction with the learning management on reading aloud the Thai words the simple random sampling method was used to result 13 Prathomsuksa 1 students from Thammajarikoupatham School 1 in the second semester of the 2018 academic year. The research instruments consisted of the learning management plans by using games involving 8 learning units and 24 lesson plans covering 1 hour for each lesson plan, the achievement tests (pre and posttest on reading aloud 40 Thai words with the standard final consonant rules), 10-item students' satisfaction questionnaire with the use of games for the learning management. The statistics for data analysis were mean, standard deviation, and t-test.

The results indicated that the efficiency of the learning management was at 84.58/85.88, which were higher than those of the pre-determined criteria. Moreover, the posttest achievement scores were higher than those of the pre-test at the statistical significance level of .01. Moreover, the students showed their satisfaction with the learning management at a high level in all items with the mean scores of 2.80. The findings confirmed the hypothesis of the study.

**KEYWORDS:** Reading Skill, Thai Words with Standard Final Consonant Rules, Games.

## บทนำ

การจัดการศึกษาตามแนวหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้เน้นความสำคัญเพื่อพัฒนาด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุลโดยยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพโดยกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ให้ถูกต้องคล่องแคล่ว แม่นยำ สัมพันธ์กัน โดยฝึกกระบวนการคิดควบคู่ไปด้วย เพื่อให้สามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างถูกต้องตามหลักทางภาษา มีความคิดวิจารณ์ญาณในการใช้ภาษามีความตระหนักในความสำคัญของภาษาไทย เห็นคุณค่าความงามของภาษา และวรรณกรรมไทยมีนิสัยรักการอ่านและใฝ่หาความรู้ด้วยตนเอง (สายัณห์ ผาน้อย, 2553)

สำหรับทักษะการอ่านเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นมากในการดำรงชีวิตของคนในสังคมปัจจุบัน เพราะวิทยาการ และเทคโนโลยีต่างๆ ได้เปลี่ยนแปลงเจริญก้าวหน้า และเป็นไปอย่างรวดเร็ว การติดต่อสื่อสารก็ยิ่งเพิ่มความสำคัญในธุรกิจ การงานมากขึ้น จนสภาพของสังคมกลายเป็นสังคมข่าวสาร (Information Society) เนื้อหาสาระทางวิชาการ รวมทั้งข้อมูลต่างๆ ในชีวิตประจำวัน จะต้องใช้การอ่านจึงจะสามารถเข้าใจ และสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง แม้จะมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการติดต่อสื่อสารแต่ก็ไม่สามารถแทนการอ่านได้ ฉะนั้นทุกคนจำเป็นต้องมีทักษะในการอ่าน กล่าวคือ ต้องอ่านได้รวดเร็ว

และมีประสิทธิภาพ เพื่อแสวงหาความรู้ ทั้งหลายจนสามารถเข้าใจ และติดตามการเปลี่ยนแปลงความก้าวหน้าทางวิทยาการ รวมทั้งข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นได้ทันที เนื่องจากการอ่านเป็นการเรียนรู้ เมื่ออ่านมากก็ยิ่งรู้มาก (วรรณิ โสมประยูร, 2553) ดังจะเห็นได้จากในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระบุมาตรฐานการสอนสาระการอ่านแก่นักเรียนระดับชั้นต่าง ๆ ไว้เพื่อมุ่งหวังให้นักเรียนมีความรู้ และมีทักษะการอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจ เพื่อสร้างความเข้าใจ และการวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่านเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

จากสภาพปัญหาการเรียนภาษาไทยของประเทศไทยในปัจจุบัน กระทรวงศึกษาธิการได้สำรวจการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ของนักเรียนจากโรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2,020 โรงเรียน โดยการสำรวจครั้งที่ 1 ในเดือนมิถุนายน 2558 พบว่า นักเรียนชั้น ป.1 มีเด็กที่อ่านหนังสือไม่ออก จำนวน 26,000 คน คิดเป็นร้อยละ 11.5 และเขียนไม่ได้คิดเป็นร้อยละ 8.7 การสำรวจครั้งที่ 2 เดือน กรกฎาคม 2558 พบว่า มีนักเรียนที่อ่านไม่ออก ร้อยละ 5.6 และเขียนไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 5.0 (ไทยรัฐออนไลน์, 2559) อีกทั้งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดนโยบายตั้งแต่ปีการศึกษา 2558 ให้ปลอดนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต้องอ่านออกเขียนได้ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถใน



การอ่านและการเขียนตามเกณฑ์มาตรฐาน (สำนักทดสอบทางการศึกษา, 2560)

เนื่องมาจากประเทศไทยมีประชากรที่อาศัยอยู่ร่วมกันเป็นจำนวนมาก จึงทำให้ความหลากหลายทางภาษา วัฒนธรรม และกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ เช่น เผ่าอาข่า เผ่าม้ง เผ่าเยียน ฯลฯ จะมีภาษาถิ่นที่ใช้เป็นภาษาแม่ แล้วใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง ซึ่งเด็กกลุ่มชาติพันธุ์เมื่ออายุถึงเกณฑ์ต้องเข้ารับการศึกษาก็จะประสบปัญหาด้านการเรียนภาษาไทย เนื่องจากจะมีภาษาประจำเผ่าหรือภาษาถิ่นที่มีความแตกต่างจากภาษาไทยทั้งในเรื่องของคำและความหมาย เสียงพยัญชนะสระ วรรณยุกต์ ตั้วสะกด เป็นต้น สอดคล้องกับ ปนัดดา บุญญสารน้อย (2560) กล่าวไว้ว่า ภาษาอาข่า เป็นภาษาหนึ่งในสาขาโลโล-พม่ากลุ่มโลโลใต้ของภาษาตระกูลทิเบต-พม่า ภายใต้ภาษาตระกูลใหญ่จีน-ทิเบต แม้ว่าภาษาอาข่าจะเป็นภาษาที่มีเสียงวรรณยุกต์เช่นเดียวกับภาษาไทย แต่ก็มีลักษณะแตกต่างกับระบบเสียงภาษาไทย กล่าวคือ 1) ระบบเสียงพยัญชนะของภาษาอาข่าเป็นภาษาที่ไม่มีเสียงพยัญชนะท้าย หรือตั้วสะกด เสียงพยัญชนะต้นมีความซับซ้อนกว่าภาษาไทย โดยเฉพาะกลุ่มเสียงพยัญชนะกึ่งเสียดแทรก (Affricates) เช่น / ts , dz / ซึ่งไม่มีในภาษาไทย ภาษาอาข่ามีเสียงพยัญชนะควบกล้ำ /j / ควบกล้ำกับเสียงพยัญชนะต้นที่เกิดที่ฐานกรณริมฝีปาก ทั้งคู่ ได้แก่ / pj , p<sup>h</sup> , bj , mj / 2) ระบบเสียงในภาษาอาข่ามีทั้งเสียงสระพื้นฐานชุดที่ 1 และชุดที่ 2 (Primary and Secondary Cardinal Vowels) และเสียงสระนาสิก (Nasalized Vowels) แต่ไม่มีเสียงสระประสม คำที่ออกเสียงด้วยสระประสม จะเป็นคำยืมจากภาษาอื่น ๆ ทั้งสิ้น 3) ระบบเสียง

วรรณยุกต์ของภาษาอาข่า ประกอบด้วยเสียงวรรณยุกต์ระดับสามระดับเสียง คือ เสียงสูงระดับ เสียงกลางระดับ และเสียงต่ำระบบซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ชุด คือเสียงวรรณยุกต์ปกติ และเสียงวรรณยุกต์บีบหนัก (Creaky) ในด้านไวยากรณ์ ภาษาอาข่าเป็นภาษาที่มีโครงสร้างไวยากรณ์แบบประธาน-กรรม-กริยา (SOV) เช่นเดียวกับภาษาอื่น ๆ ในตระกูลทิเบต-พม่า ความแตกต่างเหล่านี้ทำให้นักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์มีปัญหาในการอ่านออกเสียงเมื่อต้องอ่านภาษาไทย ส่งผลให้นักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจน (สหทัย สิทธิวิเศษ, ปฏิพันธ์ อุทยานุกุล, แสงวเรศ ตรีวิวัฒน์กุล และมณี จำปาแพง, 2560) สอดคล้องกับ สนิท สัตโยภาส (2555) ที่กล่าวว่า นักเรียนชาวเขาที่ต้องเรียนภาษาไทยเป็นภาษาที่สองมักประสบปัญหาในการอ่านออกเสียงภาษาไทยไม่ชัดเจน เช่น เสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และคำที่มีตั้วสะกดบางเสียงไม่ชัดเจน ได้แก่ แม่กน แม่กง แม่กต แม่กม แม่กก และแม่กบ เนื่องจากคำในภาษาชาวเขาเกือบทุกเผ่าไม่มีตั้วสะกด ทำให้นักเรียนชาวเขาออกเสียงคำที่มีตั้วสะกดในภาษาไทยไม่ชัดเจนหรือเว้นไม่ออกเสียงตั้วสะกดในบางคำ

กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย จำนวน 7 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนบ้านแม่จัน (เชียงใหม่ประชานุสาสน์) 2) โรงเรียนบ้านขี้เหล็ก ดอยดินแดง 3) โรงเรียนบ้านหนองแวง 4) โรงเรียนธรรมจาริกอุปถัมภ์ 1 5) โรงเรียนบ้านแหลว - นาล้อม 6) โรงเรียนสันทราย (พรหมณีวิทยา) และ 7) โรงเรียนอนุบาลจอมสวรรค์ (บ้านบ่อข้าง) เป็นเขตพื้นที่ที่มีนักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชาวเขาเผ่าต่าง ๆ ได้แก่ เผ่าเย้า

เผ่าอาข่า เผ่ามูเซอ เผ่าม้ง จีนฮั่น ไทยใหญ่ และพม่าพลัดถิ่นที่เข้ามาอาศัยอยู่ในชุมชน เมื่อเข้าเรียนในโรงเรียนนักเรียนต้องเรียนภาษาไทย เป็นภาษาที่สองทำให้เกิดปัญหาด้านการอ่าน ออกเสียง นักเรียนไม่รู้จักรูปการประสมคำที่มีตัวสะกด อ่านออกเสียงไม่ชัดเจน อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่คล่อง ปัญหาดังกล่าวมีสาเหตุมาจากในชีวิตประจำวัน นักเรียนต้องใช้ภาษาชนเผ่าของตนสื่อสารกับ บุคคลในครอบครัวและชุมชนของตน และที่สำคัญ คือ ลักษณะการออกเสียงคำของชาวเขาจะไม่มี ตัวสะกด (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถม ศึกษา เชียงราย เขต 3, 2562)

จากการจัดการเรียนการสอนในกลุ่ม สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธรรมจาริกอุปถัมภ์ 1 และจากการทดสอบ การอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดทั้ง 8 แม่ ได้แก่ แม่ก ก แม่กง แม่กต แม่กน แม่กบ แม่เกย แม่กม แม่เกอว ผลปรากฏว่าการอ่านออกเสียงคำที่มี ตัวสะกดทั้ง 8 แม่ นักเรียนสามารถอ่านได้น้อย กว่าร้อยละ 60 (โรงเรียนธรรมจาริกอุปถัมภ์ 1, 2561) สอดคล้องกับบานอุบล บำรุงชาติ (2556) ที่ศึกษาการอ่านออกเสียงของนักเรียนชนเผ่าม้ง พบว่านักเรียนมีปัญหาด้านการออกเสียงคำที่มี ตัวสะกดไม่ชัดเจน เพราะลักษณะการออกเสียง ของชาวไทยภูเขาไม่มีตัวสะกด ซึ่งในการอ่าน ออกเสียงของภาษาไทยนั้นจะมีตัวสะกดในมาตรา แม่ต่าง ๆ จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถออกเสียง คำที่มีตัวสะกดได้ถูกต้อง

จากสภาพปัญหาดังกล่าวในการพัฒนา ทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนให้ประสบ ผลสำเร็จได้นั้น ผู้ที่มีบทบาทสำคัญก็คือครู ต้องมีการวางแผนงานในการจัดการเรียน

การสอนอย่างรอบคอบและรัดกุมโดยมุ่งให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยคำนึงถึงวุฒิภาวะและความ แตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนได้ทดลองค้นคว้า ด้วยวิธีการที่สนุกด้วยกิจกรรมหลากหลาย ด้วยสื่อที่เร้าใจให้เกิดการเรียนรู้ด้วยบทเรียน เริ่มจากง่ายไปยาก (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2554) อีกรัตนวรรณ โสมประยูร (2553) มีทัศนะว่า ครูควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีส่วนร่วมมีการ เสริมแรงมีบรรยากาศที่สนุกสนาน และเป็น ธรรมชาติรู้จักสร้างอารมณ์เป็นสุข และความ คิดสร้างสรรค์โดยการใช้กิจกรรมที่เหมาะสม กับระดับวุฒิภาวะของนักเรียน

ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม นั้น นอกจากต้องคำนึงถึงวิธีการสอนที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความถนัด ความสนใจ และใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายสิ่งหนึ่งที่จะ ต้องคำนึงถึง คือ รูปแบบการเรียนรู้ (หทัยชนก ออนสา, 2556) รูปแบบหนึ่งที่ได้รับการยอมรับ คือ การเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งอัจฉรา ชิวพันธ์ (2554) กล่าวไว้ว่า การใช้เกมประกอบการเรียน การสอนภาษาไทย ถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่ช่วย เร้าความสนใจให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ในการเรียน นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมทักษะ การใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ที่คงทน และเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดี ยิ่งขึ้น รวมทั้งเป็นการฝึกพัฒนากระบวนการคิด อย่างมีเหตุผลให้กับนักเรียนอีกด้วย เช่นเดียวกับ ทิศนา ขัมมณี (2555) กล่าวไว้ว่าการสอน ด้วยเกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่อง ต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ

โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม อีกทั้งเกมยังเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยนำให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

จากปัญหาและเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังว่าการสอนโดยใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา และช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงอย่างถูกต้อง ชัดเจน เกิดความมั่นใจในตนเอง ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยสูงขึ้น และทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาไทยมากขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและประเมินประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษา แม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา

### สมมุติฐานของการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
2. ผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นหลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
3. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา อยู่ในระดับมาก

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย จำนวน 7 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านแม่จัน



(เชียงใหม่ประสานุสาสน์) โรงเรียนบ้านขี้เหล็ก ดอยดินแดง โรงเรียนบ้านหนองแวง โรงเรียนธรรมจาริกอุปถัมภ์ 1 โรงเรียนบ้านแหหลวง - นาถ้อม โรงเรียนสันทราย (พรหมณีวิทยา) และโรงเรียนอนุบาลจอมสวรรค์ (บ้านป่อแก้ง) รวม 238 คน

### กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนธรรมจาริกอุปถัมภ์ 1 อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย จำนวน 13 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากมา 1 โรงเรียน จาก 7 โรงเรียน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 หน่วยการเรียนรู้ 24 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 24 ชั่วโมง ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกมที่มีผู้สร้างไว้มาดัดแปลง ปรับปรุงให้เหมาะกับจุดประสงค์และเนื้อหาใช้ในการจัดการเรียนการสอน จำนวน 13 เกม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงรายชื่อเกม และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกม

เกม	อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกม
1. เกมปริศนาอักษรภาพ	1. บัตรภาพปริศนาอักษรภาพคำที่มีตัวสะกด 2. บัตรคำคำที่มีตัวสะกด
2. เกมเก็บดอกไม้ใส่ตะกร้า	1. บัตรคำรูปดอกไม้คำที่มีตัวสะกด 2. ตะกร้า
3. เกมจับคู่รู้คำ	1. บัตรภาพคำที่มีตัวสะกด 2. บัตรคำคำที่มีตัวสะกด
4. เกมจิ๊กซอว์ต่อคำ	1. บัตรคำตัวพยัญชนะไทย 2. บัตรคำตัวสระ 3. บัตรคำตัววรรณยุกต์ 4. บัตรคำคำที่มีตัวสะกด
5. เกมสอยดาว	บัตรคำรูปดาวคำที่มีตัวสะกด
6. เกมฉันทน์เป็นคนใบ้	บัตรคำคำที่มีตัวสะกด

## ตารางที่ 1 (ต่อ)

เกม	อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น
7. เกมสลับอักษร	1. บัตรคำสลับอักษรคำที่มีตัวสะกด 2. บัตรคำคำที่มีตัวสะกด
8. เกมสัญลักษณ์อักษร	1. แผนภูมิสัญลักษณ์พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ 2. บัตรคำที่ใช้สัญลักษณ์พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ 3. บัตรคำคำที่มีตัวสะกด
9. เกมโป่งแปะ	1. บัตรคำคำที่มีตัวสะกด 2. บัตรคำคำที่มีตัวสะกด
10. เกมกระชิบส่งสาร	บัตรคำคำที่มีตัวสะกด
11. เกมซื้อลูกโป่ง	บัตรคำรูปลูกโป่งคำที่มีตัวสะกด
12. เกมล้วงแล้วรู้คำ	1. กลองใส่บัตรคำ 2. บัตรคำคำที่มีตัวสะกด
13. เกมמצฉาพาไซด	1. บัตรคำรูปปลาคำที่มีตัวสะกด 2. อ่างปลาจำลอง (กะละมัง) 3. คันเบ็ด

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 40 คำ

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 10 ข้อ มีเกณฑ์การวัดความพึงพอใจ 3 ระดับ ดังนี้ ระดับคะแนน 3 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก ระดับคะแนน 2 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง และระดับคะแนน 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

#### การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำ

ที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรคร์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย

#### 1.1 ชั้นวิเคราะห์เนื้อหา

1.1.1 วิเคราะห์เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ เป็นเนื้อหา นำมาจากหนังสือรายวิชาพื้นฐาน ชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.1.2 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชาของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 วิธีการวัดและประเมินผล เครื่องมือการวัดและ



ประเมินผลในแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระ  
 ภาษาไทย

1.1.3 วิเคราะห์หลักการเขียน  
 แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย  
 จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
 และเอกสารตำราวิชาการที่เกี่ยวข้องกับ  
 การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

### 1.2 ชั้นออกแบบ

1.2.1 ศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้  
 โดยใช้เกมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง  
 กับการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้

1.2.2 รวบรวมคำที่มีตัวสะกด  
 ที่ได้จากหนังสือรายวิชาพื้นฐาน ชุตภาษาเพื่อชีวิต  
 ภาษาพาที ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตร  
 แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช  
 2551 จำนวน 387 คำ

1.2.3 นำคำทั้งหมดมาทดสอบ  
 การอ่านออกเสียง และคัดเลือกคำที่นักเรียน  
 ออกเสียงผิด ร้อยละ 60 ขึ้นไป ได้ทั้งหมด 96 คำ  
 จำแนกเป็น 8 หน่วยการเรียนรู้ และสร้างแผน  
 การจัดการเรียนรู้ 24 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง  
 รวม 24 ชั่วโมง โดยเรียงลำดับเนื้อหาจากง่าย  
 ไปหายาก

1.2.4 รวบรวมเกมที่เหมาะสม  
 กับระดับชั้น และเนื้อหาสาระวิชา จำนวน 13 เกม

1.2.5 กำหนดองค์ประกอบของ  
 หน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้  
 ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาสาระการเรียนรู้ เวลาเรียน  
 และเกม จำนวน 8 หน่วยการเรียนรู้ 24 แผนการ  
 จัดการเรียนรู้ แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 24 ชั่วโมง  
 แบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ จำนวน  
 12 คำ ดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** รายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มี  
 ตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการ เรียนรู้	เรื่อง	คำที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	เกมที่ใช้
1	คำที่มีตัวสะกดใน มาตราแม่กง	จำนวน 12 คำ ได้แก่ หาง ช่าง มุ้ง เตียง งวง มะม่วง ร้องเพลง วิ่ง ถึง สอง ส้อง แปรง	3	1. เกมปริศนาอักษรภาพคำ ที่มีตัวสะกดแม่กง 2. เกมเก็บดอกไม้ใส่ตะกร้า คำที่มีตัวสะกดแม่กง 3. เกมจับคู่คำที่มีตัวสะกด แม่กง
2	คำที่มีตัวสะกดใน มาตราแม่กน	จำนวน 12 คำ ได้แก่ จาน บ้าน แขน ปิ่นโต ชั้น พัน ดินสอ เดิน เงิน เขียน เทียน บ้อน	3	1. เกมจิ๊กซอว์ต่อคำที่มีตัว สะกดแม่กน 2. เกมจับคู่คำที่มีตัวสะกด แม่กน 3. เกมตกปลารู้คำที่มีตัว สะกดแม่กน

## (ตารางที่ 2 (ต่อ))

หน่วยการ เรียนรู้	เรื่อง	คำที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	เกมที่ใช้
3	คำที่มีตัวสะกดใน มาตราแม่กม	จำนวน 12 คำ ได้แก่ ซาม สาม มะขาม อิ่ม อุ่ม มุ่ม กระดุม ส้ม ต้ม ส้อม หอม คอมน	3	1. เกมปริศนารหัสอักษร คำที่มีตัวสะกดแม่กม 2. เกมสอยดาวคำที่มีตัว สะกดแม่กม 3. เกมฉันทน์เป็นคนใบ้คำที่มี ตัวสะกดแม่กม
4	คำที่มีตัวสะกดใน มาตราแม่เกย	จำนวน 12 คำ ได้แก่ ระบาย คาย ตาย ต่อย หอย อ้อย คุย กั๊วย ถั่วย โถย รอย เลื่อย	3	1. เกมเก็บดอกไม้ประสมคำ ที่มีตัวสะกดแม่เกย 2. เกมใบ้คำหรรษาคำที่มี ตัวสะกดแม่เกย 3. เกมสลับอักษรคำที่มี ตัวสะกดแม่เกย
5	คำที่มีตัวสะกดใน มาตราแม่เกอว	จำนวน 12 คำ ได้แก่ ขาว ข้าว ดาว มะนาว แก้ว แมว เคี้ยว เขี้ยว เลี้ยว คิ้ว หิ้ว นิ้ว	3	1. เกมสัญลักษณ์-อักษรคำ ที่มีตัวสะกดแม่เกอว 2. เกมจิ๊กซอว์หัวใจคำที่มี ตัวสะกดแม่เกอว 3. เกมโป้งแปะคำที่มีตัว สะกดแม่เกอว
6	คำที่มีตัวสะกดใน มาตราแม่กก	จำนวน 12 คำ ได้แก่ ปาก ลาก นก ผัก เด็ก ตึก แดก คอก ดอก เชือก เปียก โบก	3	1. เกมกระซิบส่งสารคำ ที่มีตัวสะกดแม่กก 2. เกมอักษรภาพใบ้คำที่มี ตัวสะกดแม่กก 3. เกมประสมอักษรที่มี ตัวสะกดแม่กก
7	คำที่มีตัวสะกดใน มาตราแม่กด	จำนวน 12 คำ ได้แก่ วัด กัด สาด วาด แปด พูด ดูด เจ็ด ปิด เปิด มีด กอด	3	1. เกมภาพประกอบคำที่มี ตัวสะกดแม่กด 2. เกมซื้อลูกโป่งคำที่มีตัว สะกดแม่กด 3. เกมล้วงแล้วรู้คำที่มีตัว สะกดแม่กด
8	คำที่มีตัวสะกด ในมาตราแม่กบ	จำนวน 12 คำ ได้แก่ ดาบ อาบ จอบ สอบ คืบ ถีบ แอบ แลบ โอบ หาบ เยียบ เสียบ	3	1. เกมอักษรภาพประกอบ คำที่มีตัวสะกดแม่กบ 2. เกมถอดรหัสอักษรคำ ที่มีตัวสะกดแม่กบ 3. เกมตกปลารู้คำที่มี ตัวสะกดแม่กบ

### 1.3 ขั้นพัฒนา

1.3.1 สร้างหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาสาระการเรียนรู้ เวลาเรียน และเกม และแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหา และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ตามองค์ประกอบ

1.3.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาความถูกต้องของเนื้อหา และความเหมาะสม

1.3.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญในด้านการสอนภาษาไทย 3 ท่าน ประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

1.3.4 นำผลการประเมินที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในแต่ละรายการ ได้ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.23 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด แล้วจึงนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้

### 1.4 ขั้นทดลองใช้

ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา

2561 ในกลุ่มพัฒนาการศึกษาเครือข่ายแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย จาก 7 โรงเรียน ซึ่งมีบริบทใกล้เคียงกัน คือ โรงเรียนบ้านหนองแวง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

1. การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) (One-to-one-Testing) ดำเนินการโดยเลือกจากเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระดับเก่ง 1 คน ระดับปานกลาง 1 คน และระดับอ่อน 1 คน รวม 3 คน ดูจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา ผู้วิจัยคอยสังเกตอย่างใกล้ชิด เพื่อหาข้อบกพร่องของแผนการจัดการเรียนรู้ เกี่ยวกับขนาดตัวอักษร ภาพประกอบ การใช้ภาษา เนื้อหา และความเหมาะสมกับเวลา บันทึกผลและนำไปปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องสมบูรณ์ แล้ววิเคราะห์หาประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) ของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ค่า  $E_1$  เท่ากับ 82.29 และค่า  $E_2$  เท่ากับ 83.33

2. การทดลองกลุ่มเล็ก (1:10) (Small-Group-Testing) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการทดสอบแบบหนึ่งต่อหนึ่ง ที่ได้ทำการปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้กับกลุ่มเล็ก จำนวน 9 คนที่ไม่ซ้ำกับกลุ่ม 1:1 ซึ่งได้มาจากการเลือกนักเรียนที่มีผลการเรียนในระดับเก่ง 3 คน ระดับปานกลาง 3 คน และระดับอ่อน 3 คน บันทึกข้อมูลจากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนทั้ง 9 คน เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขให้ชัดเจนและเข้าใจง่ายแล้ววิเคราะห์หาประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) ของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ค่า  $E_1$  เท่ากับ 84.72 และค่า  $E_2$  เท่ากับ 85.00 และนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

3. การทดลองแบบกลุ่มใหญ่ (1:100) หลังจากทดลองแบบกลุ่มเล็ก และได้ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ และจัดทำแผนการ



จัดการเรียนรู้รูปแบบสมบูรณ ให้มีจำนวนเพียงพอที่จะทดลองภาคสนาม แล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองกลุ่มใหญ่ จำนวน 20 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่ซ้ำกับกลุ่ม 1:1,1:10 แล้ววิเคราะห์หาประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) ของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ค่า  $E_1$  เท่ากับ 84.58 และค่า  $E_2$  เท่ากับ 85.88

### 1.5 ชั้นประเมินผล

นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนธรรมจาริกอุปถัมภ์ 1 จำนวน 13 คน เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงต่อไป

## 2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ในการอ่านออกเสียง

### 2.1 ชั้นวิเคราะห์เนื้อหา

ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านออกเสียง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา

### 2.2 ชั้นออกแบบ

กำหนดรูปแบบ และสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 80 คำ คำละ 1 คะแนน ให้คะแนนคำที่อ่านถูก 1 คะแนน และคำที่อ่านผิดได้ 0 คะแนน ในการให้คะแนนมีการบันทึกคะแนนไว้เพื่อความถูกต้องและแม่นยำ

### 2.3 ชั้นพัฒนา

2.3.1 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม

ของเนื้อหา ตลอดจนความบกพร่องอื่น ๆ แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

### 2.3.2 นำแบบทดสอบวัดผล

สัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราที่ปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องและความตรงเชิงเนื้อหากับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.83

### 2.4 ชั้นทดลองใช้

นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 80 คำ ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญนำไปใช้ทดลอง (Try-Out) กับกลุ่มทดลองใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มรอบรู้ที่มีประสบการณ์การเรียนรู้มาแล้ว คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองแวง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 20 คน โดยให้นักเรียนออกเสียง เป็นรายบุคคล และผู้วิจัยบันทึกลงในเครื่องบันทึกเสียง พร้อมให้คะแนนในแบบบันทึกการออกเสียงคำที่มีตัวสะกดไว้ด้วย และนำคะแนนที่ได้คำนวณหาค่าความเชื่อมั่น เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา คัดเลือกให้เหลือ 40 คำ และได้้นำคะแนนแบบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ทั้ง 40 คำ ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.84

### 2.5 ชั้นประเมินผล

นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราที่ปรับปรุงแก้ไข และหาค่าความเชื่อมั่นแล้วใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินความพึงพอใจของ  
นักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

### 3.1 ชั้นวิเคราะห์เนื้อหา

3.1.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบ  
ประเมินความพึงพอใจ และวิเคราะห์เครื่องมือ  
ที่ใช้ในการศึกษา เกี่ยวกับการสร้างแบบประเมิน  
ความพึงพอใจจากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ

3.1.2 วิเคราะห์ประเด็นที่  
ต้องการประเมิน คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้  
โดยใช้เกม และด้านกิจกรรมการเรียนรู้พัฒนา  
ทักษะการอ่านออกเสียง โดยสร้างข้อคำถาม  
ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

### 3.2 ชั้นออกแบบ

3.2.1 ออกแบบและสร้างแบบ  
ประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการ  
เรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 10 ข้อ ที่มีเกณฑ์การ  
วัดความพึงพอใจ 3 ระดับ คือ ระดับคะแนน 3  
หมายถึง มีความพึงพอใจมาก ระดับคะแนน 2  
หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง และระดับ  
คะแนน 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

3.2.2 กำหนดโครงสร้างของ  
ประเด็นที่ต้องการวัดความพึงพอใจ 3 ด้านคือ  
ด้านบทบาทครู ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้าน  
บทบาทนักเรียน รวม 10 ข้อ และเปิดโอกาสให้  
ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

### 3.3 ชั้นพัฒนา

3.3.1 สร้างแบบประเมินความ  
พึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้  
โดยใช้เกม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า  
3 ระดับ ดังนี้

3 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก  
ใช้สัญลักษณ์ ☺

2 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง  
ใช้สัญลักษณ์ ☺

1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย  
ใช้สัญลักษณ์ ☹

3.3.2 สร้างเกณฑ์โดยกำหนด  
การแปลความหมายของช่วงคะแนนเฉลี่ยไว้ดังนี้  
2.51 – 3.00 หมายถึง มีความพึงพอใจ  
มาก

1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจ  
ปานกลาง

1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจ  
น้อย

3.3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจ  
ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เสนอให้อาจารย์  
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาความเหมาะสม  
ของภาษาปรับเสนอตามข้อเสนอแนะ

3.3.4 นำแบบประเมินความ  
พึงพอใจ ที่สร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน  
ตรวจสอบความสอดคล้องและความตรงเชิง  
เนื้อหา (IOC) ได้ค่า IOC เท่ากับ 1.00

### 3.4 ชั้นทดลองใช้

นำแบบประเมินความพึงพอใจ  
ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนบ้านหนองแวง จำนวน 20 คน (ที่ไม่ใช่  
กลุ่มตัวอย่าง) เพื่อตรวจสอบความเชื่อมั่นของ  
แบบประเมินความพึงพอใจ หาค่าสัมประสิทธิ์  
อัลฟาครอนบาค ได้เท่ากับ 0.78

### 3.5 ชั้นประเมินผล

นำแบบประเมินความพึงพอใจ  
ที่ผ่านการทดลองใช้ไปเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง  
ต่อไป

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ดังนี้

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราที่สร้างขึ้น จำนวน 40 คำ ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียน (Pre-test) โดยการทดสอบนอกเวลาเรียนแล้วบันทึกคะแนน

2. ดำเนินการสอนตามขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 8 หน่วยการเรียนรู้ 24 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 24 ชั่วโมง

3. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างหลังจากจัดการเรียนการสอนครบตามแผน บันทึกเป็นคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Post-test)

4. ให้ผู้เรียนตอบแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ภายหลังจากสอนครบตามแผนเรียบร้อยแล้ว

5. วิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2 = 80/80$ ) ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม นำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบสมมุติฐานด้วยค่าสถิติ  $t - test$

3. วิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

### ผลการวิจัย

1. ผลการสร้างและประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย ได้ค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ  $84.58 / 85.88$  สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ( $80/80$ )

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย พบว่าโดยภาพรวมคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียนเท่ากับ 19.15 คิดเป็นร้อยละ 47.88 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 34.23 คิดเป็นร้อยละ 85.58 ซึ่งคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังตารางที่ 3



**ตารางที่ 3** การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรฐานระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้เกม

คะแนน	จำนวนนักเรียน	ค่าเฉลี่ย	$\Sigma D$	$\Sigma D^2$	t
ก่อนเรียน	13	19.15			
หลังเรียน	13	34.23	196	3,254	12.72**

\*\* $p \leq .01$

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมมีความพึงพอใจ ในระดับมาก ( $\bar{x}=2.80$ ) ดังตารางที่ 4

**ตารางที่ 4** ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษา แม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนา ทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรฐาน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
1 นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานในการทำกิจกรรม	2.77	0.45	มาก
2 นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดได้ดียิ่งขึ้น	2.77	0.45	มาก
3 นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดและรู้ความหมายของคำ	2.85	0.39	มาก
4 สื่อการสอนที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเป็นสื่อที่น่าสนใจ	2.77	0.45	มาก
5 ครูอธิบายขั้นตอนวิธีการเล่นเกมได้เข้าใจและชัดเจน	3.00	0.45	มาก
6 ครูให้คำแนะนำในการเรียนรู้เหมาะสม เข้าใจง่าย	2.85	0.39	มาก
7 วิธีการสอนของครูกระตุ้นให้สนใจเรียนตลอดเวลา	2.62	0.39	มาก
8 นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน	2.77	0.45	มาก
9 นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมตามความสามารถของตนเอง	2.85	0.39	มาก
10 นักเรียนได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกัน การมีน้ำใจ และการช่วยเหลือกัน	2.77	0.45	มาก
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>2.80</b>	<b>0.42</b>	<b>มาก</b>

### การอภิปรายผล

1. ผลการสร้างและประเมินประสิทธิภาพ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์

อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย ได้ค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ 84.58 / 85.88 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (80/80) แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีประสิทธิภาพตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นได้ผ่านการพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง

ของเนื้อหาและความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล โดยผู้เชี่ยวชาญแล้วจึงนำไปทดลองใช้ 3 ครั้ง ประกอบด้วยการทดลองแบบ 1:1, 1:10 และ 1:100 ซึ่งในแต่ละครั้งได้นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนที่จะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริง จึงทำให้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาทักษะอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ซึ่งนพพร ณะชัยขันธุ์ (2555) กล่าวว่าไว้ว่าหลักการสร้างสื่อหรือนวัตกรรมจะต้องนำนวัตกรรมไปหาประสิทธิภาพเพื่อให้แน่ใจว่านวัตกรรมนั้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้แล้วจึงนำไปใช้จริงกับการเรียนการสอน สอดคล้องกับเกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง (2555) ที่กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพเครื่องมือควรนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือ แล้วจึงนำไปทดลองใช้กับผู้เรียนโดยดำเนินการหาประสิทธิภาพใน 3 ชั้น คือ 1) การทดลองกลุ่ม 1:1 2) การทดลองกลุ่มเล็ก และ 3) การทดลองกลุ่มใหญ่ การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือมีเกณฑ์ที่ยอมรับเครื่องมือว่ามีประสิทธิภาพ คือ ด้านความรู้ ความจำ  $E_1/E_2$  จะต้องมีค่า 80/80 ขึ้นไป ส่วนด้านทักษะปฏิบัติ  $E_1/E_2$  ต้องมีค่า 70/70 ขึ้นไป โดยค่า  $E_1/E_2$  เมื่อมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานจึงนำไปใช้จริง (ประสาธน์เมืองเฉลิม, 2556)

นอกจากนี้การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือโดยใช้สูตร  $E_1/E_2$  เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่พยายามปรับปรุงให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยมีเป้าหมายให้นักเรียนทุกคนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มที่

ทั้งระหว่างเรียนและเมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ โดยจัดให้มีการสอบหลังเรียน โดยเสนอเกณฑ์การรอบรู้ไว้ที่ 80% - 90% โดย  $E_1$  และ  $E_2$  แตกต่างไม่เกิน 5% (นพพร ณะชัยขันธุ์, 2555) สอดคล้องกับการศึกษาของจิตรลดา ภูถาวร (2555) ที่สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการหาคุณภาพของเครื่องมือด้านความเหมาะสมของเนื้อหากับจุดประสงค์ ความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ และนำแผนไปทดลองใช้ 3 ครั้ง พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด กาญจนา โพธิ์ลักษณ์ (2554) สอดคล้องกับหทัยชนก ออนสา (2556) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ปนเล่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหา กิจกรรม และการวัดผล ประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำแผนการจัดการเรียนรู้ทดลองใช้กับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์คะแนน 2 ครั้ง พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเรียนปนเล่นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

## 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์

ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมารตราระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย โดยภาพรวมพบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียนเท่ากับ 19.15 คิดเป็นร้อยละ 47.88 คะแนนเฉลี่ยหลัง

เรียนเท่ากับ 34.23 คิดเป็นร้อยละ 85.58 ซึ่งคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้อย่างสนุกสนาน กระตือรือร้นและตั้งใจเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ที่คงทน ดังที่อัจฉรา ชิวพันธ์ (2554) กล่าวไว้ว่าการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาไทย ถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่ช่วยสร้างความสนใจให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทน และเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้นรวมทั้งเป็นการฝึกพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลให้กับนักเรียนอีกด้วย สอดคล้องกับวรรณพร อรุณประเสริฐศรี (2550) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และมีความเข้าใจในการอ่านสะกดคำในภาษาไทย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทำนองเดียวกับสมบูรณ์ พงศาเทศ (2550) ที่ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยากวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม พบว่านักเรียนมีคะแนนทักษะการอ่านและทักษะการเขียนผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 79.31 ของนักเรียนทั้งหมด

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา โดยรวมพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมช่วยให้ผู้เรียนมีความสุข และสนุกสนานในการทำกิจกรรม นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยตนเองทุกขั้นตอน เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองสอดคล้องกับสุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2553) ที่กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้เกิดความสนุกสนาน ทำลายความสามารถ พัฒนาการคิดสร้างสรรค์ เปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนาน สร้างความคุ้นเคย เกิดแรงจูงใจอยากปฏิบัติและอยากเรียนรู้ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น (เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง, 2555) สอดคล้องกับจิตรลดา ภูถาวร (2555) ที่ศึกษาพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านคำพื้นฐานอยู่ในระดับมาก เนื่องจากมีการจัดการเรียนที่หลากหลาย ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความสามารถตามความถนัดของตนเองได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ กระตือรือร้นที่จะศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองและมีความสุขกับการเรียน เช่นเดียวกับหทัยชนก ออนสา (2556) ที่ศึกษาพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ปนเล่นอยู่ในระดับมากที่สุด



เพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเรียน  
ป็นเล่นเป็นกิจกรรมที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบ  
ช่วยให้เด็กได้แสดงออก ได้ร้องเพลง ได้เล่นเกม  
ทำให้เด็กได้ผ่อนคลาย ลดความวิตกกังวลต่าง ๆ  
อีกด้วย

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผู้สอน  
ต้องชี้แจงกติกาการเล่นให้แก่นักเรียนเข้าใจ  
และสาธิตการเล่นเป็นตัวอย่าง เพื่อให้ให้นักเรียน  
เข้าใจและเล่นเกมได้ถูกต้อง ส่งผลให้นักเรียน  
เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่น
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมควร  
มีการจัดกิจกรรมที่มีการเล่นเกมทั้งที่เป็น  
รายบุคคลและเป็นกลุ่มเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้  
ด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถทำกิจกรรมร่วมกับ  
ผู้อื่นและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ครูผู้สอน  
ได้เตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อมและมีจำนวน  
เพียงพอแก่นักเรียน เพื่อให้การจัดการจัดกิจกรรม  
ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง

#### ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษารูปแบบการจัดการ  
เรียนรู้โดยใช้เกมในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ  
นอกจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เช่น  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระ  
การเรียนรู้คณิตศาสตร์ เป็นต้น
2. ควรมีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม  
ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่สามารถ  
พัฒนาทั้งทักษะการอ่าน การพูด การฟัง และ  
การเขียน พร้อม ๆ กัน เพื่อที่จะสามารถพัฒนา  
ผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ



## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กาญจนา โพธิ์ลักษณะ. (2554). *การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์หาบัณฑิต, สาขาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง. (2555). *การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยฐานะ*. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์.
- จิตรลดา ภูถาวร. (2555). *การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิกซอร์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่).
- ทีศนา แคมมณี. (2555). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 16). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2559). *เจาะปมร้อนรับวันเด็ก อะไรทำเยวชนไทยอ่านไม่ออก*. สืบค้นจาก [www.thairath.co.th](http://www.thairath.co.th)
- นพพร ธนะชัยพันธ์. (2555). *สถิติเบื้องต้นสำหรับการวิจัย*. กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์.
- บานอุบล บำรุงชาติ. (2556). *การสร้างหนังสือส่งเสริมการอ่านโดยใช้เทคนิคของ Fry เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านราษฎร์ภักดี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 4*. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่).
- ปนัดดา บุญยสารน้อย. (2560). *ชาวอำเภอ ภาษาและการสร้างระบบเขียนภาษาอำเภอด้วยอักษรไทย บ้านแม่สะแลบ อำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย*. *วารสารภาษาและภาษาศาสตร์*, 36(1), 37-60.
- ประสาธ เนืองเฉลิม. (2556). *วิจัยการเรียนการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โรงเรียนธรรมจาริกอุปถัมภ์ 1. (2561). *รายงานโครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประจำปีการศึกษา 2561*. เชียงราย: โรงเรียนธรรมจาริกอุปถัมภ์ 1.
- วรรณิ โสมประยูร. (2553). *เทคนิคการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้าวิชาการ.
- วรรณพร อรุณประเสริฐศรี. (2550). *การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา).

- สนธิ สัตโยภาส. (2555). แบบฝึกเพื่อสอนซ่อมเสริมนักเรียนที่มีปัญหาด้านการออกเสียงไม่มีตัวสะกด. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ชารอักษร.
- สมบุญรณ พงศาเทศ. (2550). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยากวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น).
- สัททยา สิทธิวิเศษ, ปฏิพันธ์ อุทยานกุล, แสงวรงค์ เครือวิวัฒน์กุล และมณี จำปาแพง. (2560). นักเรียนบนพื้นที่สูงกับการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ : สาเหตุปัญหาและแนวทางแก้ไข. *วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร*, 12(2), 100-110.
- สายัณห์ ผาน้อย. (2553). การสอนภาษาไทยให้อ่านออกเขียนได้โดยวิธีแจกลูกสะกดคำ. นนทบุรี: ซี. ซี. นอลลิติจ์ลิงส์.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3. (2562). *แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ 2562*. เชียงราย: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา. (2560). *คู่มือการประเมินความสามารถด้านการอ่านออก ปีการศึกษา 2560*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2553). *19 วิธีจัดการเรียน เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- หทัยชนก ออนสา. (2556). การพัฒนาทักษะการอ่านโดยใช้กิจกรรมการเรียนปนเล่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาอ้อม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพะเยา เขต 2. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย).
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2554). *พัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

