

**ผลของการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะ
การอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**
**Effects of Using Language Game Exercises
to Enhance the Skill of Reading Basic Words
for Prathomsuksa 3 Students**



ปาริชาติ แพนบุตร¹

ดร.สุรัชย์ ปิยานุกุล²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับคะแนนสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา 3) หาค่าดัชนีประสิทธิผลการอ่านคำพื้นฐาน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกเกมทางภาษา กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขาแหลม อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 17 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งหมด 25 แผน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านคำพื้นฐาน ตอนที่ 1 เป็นการอ่านออกเสียงคำ และ ตอนที่ 2 เป็นความเข้าใจความหมายของคำ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกเกมทางภาษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานด้วย E1/E2 , E.I. และ Dependent Samples t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกเกมทางภาษามีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.74/85.17 สอดคล้องตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานหลังเรียนด้วยแบบฝึกเกมทางภาษาสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ค่าดัชนีประสิทธิผลการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับร้อยละ 75 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานในระดับมากที่สุด

¹ นักศึกษาสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

² ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์





คำสำคัญ : แบบฝึกเกมทางภาษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดัชนีประสิทธิผล ความพึงพอใจ

ABSTRACT

The main purposes of this study were 1) to study the efficiency of language game exercises to enhance the skill of reading basic words for Prathomsuksa 3 students according to the intended 80/80 criteria; 2) to compare the reading achievement with pretest scores after learning through the game exercises; 3) to find out the effectiveness index of reading basic words; and 4) to study the satisfaction of those students towards the language game exercises. The samples of this study were 17 Prathomsuksa 3 students of Bankhaolam School in Wangsomboon District under Sakaeo Educational Service Area Office 1, studying in the first semester of academic year 2010. The samples were selected by purposive sampling. The instruments employed in this study were 1) language game exercises of Thai language subject for Prathomsuksa 3 students; 2) 25 lesson plans; 3) the reading basic words achievement test including: part 1: basic words reading aloud and part 2: words meaning ; 4) the questionnaire asking for the students' satisfaction. The statistics used to analyze the collected data were percentage, mean, standard deviation, E1/E2 , E.I. and dependent samples t-test were applied to test the hypotheses.

The results of the study were as follows: 1) the efficiency of language game exercises was at 83.74/85.17 according to the criterion; 2) The reading basic words achievement scores after learning through the language game exercises for Prathomsuksa 3 students were higher than pretest scores at the level of 0.05 significant difference; 3) the effectiveness index of reading basic words for Prathomsuksa 3 students was at 75 percent and 4) the students' satisfaction towards the language game exercises was at "the most level".

Keywords : Language Game Exercises Learning Achievement Effectiveness Index



บทนำ

การศึกษาและการเรียนรู้ นั้น มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาคนให้มีศักยภาพ มีความสามารถ มีทักษะต่างๆ ที่จะนำไปใช้ในการทำงานให้ประสบความสำเร็จได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การอ่านมีความสำคัญมากในการเรียนรู้และเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตประจำวันของคน การอ่านทำให้สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ทั่วโลก การอ่านจึงเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาตนเองให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างเหมาะสม การปลูกฝังให้คนรักการอ่านจึงเป็นการแก้ปัญหาการไม่รู้หนังสือของคนในชาติได้ ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพของคนในสังคมและประเทศชาติ ด้วยเหตุนี้การที่จะพิจารณาว่าสังคมใดเป็นสังคมที่พัฒนา จึงดูได้จากนิสัยรักการอ่านของคนในประเทศนั้น ประเทศที่มีความเจริญแล้ว เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และประเทศอื่น ๆ ในยุโรปรวมทั้งญี่ปุ่น จะเป็นคนมีนิสัยรักการอ่านมากกว่าประเทศที่ด้อยพัฒนา นิสัยรักการอ่านของคนไทยยังอยู่ในระดับน้อย เมื่อเปรียบเทียบกับคนญี่ปุ่น คนยุโรปและคนชาติอื่น ๆ ที่มีพัฒนาการทางเศรษฐกิจและสังคมมากกว่า จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ประเทศไทยพัฒนาช้ากว่าชาติที่เจริญด้านการศึกษาและภูมิปัญญา (กรมวิชาการ. 2539 : 1) การมีนิสัยรักการอ่านจะเป็นหนทางสำคัญที่จะช่วยให้คนรู้จักคิด วิเคราะห์ สรุปแยกแยะ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองอย่างจริงจัง

ในปัจจุบันแม้ว่าการรู้หนังสือของคนไทยจะเพิ่มมากขึ้น แต่คนไทยยังไม่ค่อยมีนิสัยรักการอ่าน โดยเฉลี่ยพลเมืองไทยอ่านหนังสือคนละ 5 หน้าต่อปี (ศรีรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์.

2538 : 34) สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2551) ดำเนินการสำรวจการอ่านหนังสือของประชากร พ.ศ. 2551 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลในเดือนพฤษภาคมและมิถุนายน พ.ศ. 2551 พบว่าคนไทยอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป มีอัตราการอ่านหนังสือร้อยละ 66.3 ผู้ชายมีอัตราการอ่านหนังสือสูงกว่าผู้หญิงเล็กน้อย นั่นคือ ผู้ชายอ่านหนังสือร้อยละ 67.5 และผู้หญิงอ่านหนังสือร้อยละ 65.1 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบกับผลการสำรวจที่ผ่านมา พบว่าอัตราการอ่านหนังสือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 61.2 ในปี 2546 เป็นร้อยละ 69.1 ในปี 2548 และลดลงเล็กน้อย คือ ร้อยละ 66.3 ในปี 2551

การอ่านมีความสำคัญต่อมนุษย์ โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่มีหนังสือให้เลือกอ่านได้มากมาย การอ่านช่วยให้เราสามารถหาความรู้ ความบันเทิง สร้างเสริมประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์แก่ชีวิตทั้งการศึกษา อาชีพการงาน และการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคม (นพดล จันทรพิชญ. 2542 : 74) นอกจากนั้นการอ่านยังมีความสำคัญในหลักสูตรทุกระดับ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับอุดมศึกษา เพราะกิจกรรมที่จัดขึ้น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนต้องอาศัยทักษะการอ่านเป็นส่วนใหญ่ จึงจำเป็นที่ครู ผู้ปกครอง ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องควรเห็นความสำคัญของการอ่านและเอาใจใส่ในเรื่องการอ่านของบุตรหลานตนเองอย่างแท้จริง โดยเฉพาะการอ่านของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นรากฐานสำหรับการอ่านในระดับสูงต่อไป และการอ่านก็ยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่ใช้ในการเสาะแสวงหาความรู้ด้านอื่น ๆ (Bos. 1991 : 92) ในการฝึกทักษะการอ่านนั้นมีหลายวิธี



ขึ้นอยู่กับว่า เราจะจัดลำดับขั้นตอนแต่ละขั้นตอนอย่างไรอาจจะมียุวิธีหนึ่งที่ดีกว่าวิธีอื่น ๆ คือดีที่สุด แต่ก็จำเป็นไปได้ที่บางวิธีนั้นเหมาะสมกับบางคน แต่ไม่เหมาะสมกับทุก ๆ คน ทั้งนี้เพราะผู้เรียนมีความแตกต่างกันทั้งในด้านความถนัด สถิติปัญญา ความชอบ และความโน้มเอียงที่จะรับวิธีแบบใด

การอ่านมักพบปัญหาอยู่เสมอ คือ นักเรียนขาดความเข้าใจในเรื่องที่อ่านจับใจความของเรื่องไม่ได้ ดีความไม่เป็นและครุระดับประถมศึกษาใช้เวลาส่วนใหญ่ในการสอนอ่านมากกว่าการเรียนการสอนด้านอื่น ๆ แต่ก็ยังไม่ได้ผลที่น่าพอใจ ปัญหาเกิดจากวิธีการสอน กิจกรรมการสอนแบบเรียน วัสดุการอ่านยังไม่เหมาะสม ปัญหาและอุปสรรคหลาย ๆ ด้านนำมาพิจารณาแก้ไขเพื่อให้เด็กสามารถเรียนภาษาได้ดีขึ้น เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ส่วนหนึ่งจะมีปัญหาในด้านการอ่านทำให้มีความลำบากในการรับรู้ การแยกแยะหรือการจำตัวอักษรมีความสับสนระหว่างตัวอักษร เช่น ม – น , ด – ค หรือ เห็น คำว่า กบ เป็น บก เป็นต้น ทำให้ยากต่อการเรียนรู้ (จริลักษณ์ จิรวินุลย์. 2546 : 42) ซึ่งปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านนี้พบมากที่สุดและเป็นปัญหาที่สำคัญที่สุด มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในวัยประถมศึกษา (คันสนีย์ ฉัตรคุปต์. 2544 : 26) ยังมีงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศจำนวนมาก ระบุว่าครึ่งหนึ่งของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ จะมีปัญหาในด้านการอ่าน (ผดุง อารยะวิญญู. 2542 : 69) ซึ่งปัญหาในการเรียนรู้ดังกล่าวมามีผลต่อการเรียนรู้ในด้านการอ่านเป็นอย่างมาก ในการสอนเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้

ที่เกี่ยวกับการอ่านโดยใช้วิธีสอนเช่นเดียวกับเด็กปกติทั่วไป จึงไม่เป็นการเพียงพอต่อการเรียนรู้ของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้ของเด็กกลุ่มนี้จะประสบผลสำเร็จได้นั้น ครูผู้สอนจะต้องรู้จักเลือกวิธีสอน สื่อ และอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็กให้มากที่สุด โดยเฉพาะการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรง ซึ่งจากการศึกษาธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กในทัศนะของเพียเจท์ (Piaget) เด็กจะเรียนรู้ได้ดีโดยผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม เด็กสามารถเรียนรู้ด้วยการกระทำ โดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ การสัมผัสและปฏิบัติจริง การสัมผัสจับต้องสิ่งของต่าง ๆ จะช่วยพัฒนาประสาทสัมผัส การรับรู้ของเด็กซึ่งจะนำไปสู่การเชื่อมโยงกับโครงสร้างทางสมอง กิจกรรมในวัยเด็กจึงควรเน้นหนักในการพัฒนาประสาทสัมผัสให้มากที่สุด ดังนั้นครูจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็กได้ปฏิบัติจริง และแสดงออก เด็กได้เรียนรู้อย่างเพลิดเพลิน และประสบความสำเร็จเป็นระยะๆ (ผดุง อารยะวิญญู. 2539 : 131)

จากการประเมินคุณภาพทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านเขาแหลม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คะแนนผลการประเมินคุณภาพระดับชาติหรือระดับเขตการศึกษา (National Assessment หรือ National Test) ในปีการศึกษา 2551 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีคะแนนค่อนข้างต่ำอยู่ในระดับร้อยละ 68.05 ผลการประเมินคุณภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมีคะแนนต่ำมากอยู่ในระดับร้อยละ

57.25 ข้อมูลนี้ ทำให้ผู้วิจัยต้องหาแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้มีระดับสูงขึ้น ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขาแหลมจึงสมควรได้รับการแก้ไขอย่างจริงจังและต่อเนื่อง เพราะเป็นระดับการวางรากฐานการศึกษา ถ้านักเรียนมีความรู้พื้นฐานดี ก็จะสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในวิชาอื่นได้ดีและมีผลสัมฤทธิ์สูงไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับกรมวิชาการ (2546 : 127) ที่กล่าวถึงครูภาษาไทยกับแผนการจัดการเรียนการสอนว่า ครูระดับประถมศึกษาเป็นบุคคลสำคัญพิเศษในชีวิตการเรียนของเด็กทุกคน เพราะเป็นครูคนแรกที่จะได้เปิดประตูให้เข้าสู่การศึกษา ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างความเป็นคนที่สมบูรณ์ให้แก่ประเทศชาติ

เกมเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาหนึ่งที่ครูส่วนมากยอมรับกันว่า กิจกรรมการเล่นสามารถดึงดูดใจนักเรียนได้ ครูสามารถนำเกมไปใช้สอน เพื่อให้การสอนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ (Grambs and Others. 1970 : 244) และเกมถือเป็นกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายจะให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและเจตคติตามต้องการ (Reese. 1977 : 19) การจัดการให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แสดงออกตามต้องการของร่างกาย จะทำให้เด็กมีความสนใจในการเรียน จะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กสูงขึ้น เกมเป็นเครื่องมือที่สร้างความสนใจและตั้งใจให้เด็ก

มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น การเล่นเกมทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ และขณะที่เล่นเกมนั้นเด็กก็จะใช้ภาษาไปด้วย ซึ่งเกมทางภาษาจะช่วยให้เด็กนักเรียนใช้ภาษาคล่องแคล่วขึ้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษาได้สอดคล้องกับทฤษฎีการเสริมแรงของ สกินเนอร์ (Skinner) คือการให้ตัวเสริมแรงทันทีที่นักเรียนทำในสิ่งที่เราต้องการ นักเรียนจะได้ความรู้ที่ละน้อยจากการเล่นเกม จนเกิดความคิดรวบยอดจากเนื้อหาวิชานั้น ๆ เมื่อเล่นเกมจบแล้ว ซึ่งการเล่นแต่ละเกมนี้นักเรียนที่มีความเข้าใจเนื้อหาอยู่จุดหนึ่งอยู่แล้วก็จะได้รับตัวเสริมแรงทันที ส่วนนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจก็ต้องเรียนรู้เนื้อหาอยู่จุดนั้นจากเกมจึงจะสามารถผ่านเกมไปได้

จากผลการวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ปิยศักดิ์ สินทรัพย์ (2530 : 23) ได้ทดลองใช้เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทย เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอน ด้วยการใช้เกม และเพลงประกอบการสอนนั้น มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียน ในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นิธิมา หาญมานพ (2541 : 64) ได้ทำการศึกษาเรื่องการสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ที่เรียนอยู่ในระดับประถมศึกษา พบว่า หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมแล้ว มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้



นิภาพร ปวนสุรินทร์ (2542 : 58) ยังได้ศึกษาความสามารถสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกมพบว่านักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนสะกดคำโดยใช้เกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05

จากเหตุผลดังที่กล่าวมา ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกิดแรงจูงใจมีความกระตือรือร้นไม่เบื่อหน่ายการเรียน และมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งการเล่นเกมนั้นยังสอดคล้องกับความต้องการของเด็กในวัยประถมศึกษา รวมถึงเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จึงนำเกมมาสร้างเป็นแบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานขึ้นเนื่องจากแบบฝึกเป็นนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพในการสอนภาษา ดังเช่น วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2546:131) ได้กล่าวว่า แบบฝึกเป็นนวัตกรรมที่ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้นและเป็นแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนได้ดีตามความสามารถของตนเองพร้อมทั้งฝึกให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นและสามารถประเมินความสามารถของตนเองได้ และ เอมอร สงวนดี (2547 : 30) ยังกล่าวด้วยว่า แบบฝึกที่ดีคือการฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะของตนเองและทำให้ครูทราบความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน นอกจากนี้ ถวัล มาศจรัส (2550:21) ยังกล่าวอีกว่า แบบฝึกที่ดีจะต้องมีลักษณะที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน

ความพอใจของนักเรียน ควรมีกิจกรรมประกอบหลาย ๆ ลักษณะเริ่มจากง่ายไปหายาก และมีรูปภาพประกอบเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาทางการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อแบบฝึกเกมทางภาษา

สมมติฐานของการวิจัย

1. แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนที่มีต่อการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาแตกต่างกัน
3. ค่าดัชนีประสิทธิผลผลการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าร้อยละ 50

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึก
เกมทางภาษาอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียน
บ้านเขาแหลม อำเภอสว่างแดนดิน สำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 1 จำนวน
2 ห้อง รวมนักเรียนทั้งหมด 38 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียน
บ้านเขาแหลม อำเภอสว่างแดนดิน สำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 1 จำนวน 17 คน
เลือกโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ คือ
คำพื้นฐาน ที่เป็นคำใหม่ในบทเรียน เป็น
คำคุ้นตา และพบบ่อยในชีวิตประจำวัน ซึ่งได้
กำหนดไว้ให้เด็กเรียน ตามหนังสือเรียนภาษาไทย
ชุดพื้นฐานภาษาเล่ม 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2544 ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาจาก
คำที่เป็นปัญหาสำหรับนักเรียน เช่น จำพยัญชนะ
ในคำนั้นได้แต่อ่านเป็นคำไม่ได้ หรือจำสระ
ในคำนั้นไม่ได้ จึงอ่านเป็นคำไม่ได้ ได้แก่ คำที่มี
วรรณยุกต์ คำที่มีตัวสะกด คำที่มีสระลดรูป คำที่มี
อักษรนำ รวมจำนวนทั้งหมด 25 คำ ได้แก่คำว่า
รถไฟ ขึ้น ลูกหมา เล่น ชู สีดำ ลูกแมว บ้าน นั่ง
รถกระบะ กิน ต้ม นมวัว รัง หนึ่ง กับข้าว แม่ไก่
ขาย เงิน น้อง จิก ไล่ วงกลม ลูกแพะ ไบไม้

ระยะเวลาในการดำเนินการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ ได้ดำเนินการในภาค
เรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ระยะเวลาทดลอง
5 สัปดาห์ ทำการทดลองในวันจันทร์ถึงวันศุกร์
ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมเวลาทดลองทั้งหมด 25
ครั้ง

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ชนิด
Pre-experimental Design รูปแบบที่เรียก
ว่า One Group Pretest /Posttest Design
ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. หาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกม
ทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัย
ได้ศึกษาวิธีการสอนโดยใช้เกมทางภาษาจาก
เอกสาร ตำราและงานวิจัยเกี่ยวกับเกมมาสร้าง
แบบฝึกเกมทางภาษาจำนวน 25 ชุด ซึ่งคัด
จากคำพื้นฐานที่มีปัญหา นักเรียนส่วนใหญ่
ยังอ่านไม่คล่องหรือยังอ่านไม่ได้ แล้วนำมา
เขียนแผนการสอนรายชั่วโมง จำนวน 25 แผน
ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนออาจารย์
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ
ในด้านการสอนภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญด้าน
การวัดผลทางการศึกษาเพื่อตรวจพิจารณา
ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ของแผนการจัดการ
เรียนรู้ด้วยแบบประเมินคุณภาพมีจำนวน
3 ท่าน จากนั้นดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตาม
คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้
กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียน
ที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านวังทอง
ที่มีความสามารถทางการเรียนภาษาไทยระดับ
เก่ง ปานกลาง และอ่อน จำนวนอย่างละ



1 คน รวม 3 คน เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของภาษา เนื้อหา กิจกรรม และเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม และนำไปทดลองใช้แบบกลุ่มย่อยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านคลองยายอินทร์ ที่มีความสามารถทางการเรียนภาษาไทย ระดับเก่ง 3 คน ปานกลาง 4 คน และอ่อน 3 คน รวม 10 คน ทั้งนี้เพื่อต้องการข้อมูลไปปรับปรุงในเรื่องของภาษา เนื้อหา และเวลาที่ใช้ในแต่ละกิจกรรม รวมถึงการสื่อความในแต่ละกิจกรรมของแบบฝึกเกมทางภาษา และปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปทดลองใช้กับนักเรียน โรงเรียนบ้านเขาแหลม จำนวน 17 คนเพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาในภาคสนามจนได้ประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนที่มีต่อการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับคะแนนสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา โดยการนำแบบฝึกเกมทางภาษาไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 17 คน โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ซึ่งเป็นชุดเดียวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน ประกอบด้วย แบบทดสอบจำนวน 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน จำนวน 25 คำ และตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบความเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานโดยการโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมายเดียวกัน จำนวน 25 คำ จากนั้นดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

จำนวน 25 แผน เมื่อสิ้นสุดการทดลองให้กลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบ แล้วนำผลของคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านที่ได้มาเปรียบเทียบกัน โดยการทดสอบค่าที และการหาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐาน

3. การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจจำนวน 15 ข้อไปสอบถามกลุ่มตัวอย่างที่ผ่านการเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จากนั้นนำแบบสอบถามบันทึกคะแนนและนำมาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอผลการวิเคราะห์ และการแปลความหมายในรูปตารางประกอบความเรียง

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า มีดังนี้

1. แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน

2. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษา เพื่อใช้สอนการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รวมทั้งหมด 25 แผน ใช้เวลาสอนแผนละ 1 ชั่วโมง

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐาน แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน จำนวน 25 คำ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความเข้าใจความหมายของคำ โดยการโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมายเดียวกัน จำนวน 25 คำ

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับ ดังนี้

1. หาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้ร้อยละ

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับคะแนนสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที่ Dependent Samples t-test

3. หาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา โดยใช้ร้อยละ

4. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อแบบฝึกเกมทางภาษาโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งการสรุปผล ออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

1. แบบฝึกเกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.74/85.17 สอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าคะแนนสอบก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้เท่ากับ 7500 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนสูงขึ้นร้อยละ 75

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E1 / E2) เท่ากับ 83.74/85.17 ซึ่งสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

จากผลการวิจัย พบว่าแบบฝึกเกมทางภาษา เพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ผ่านการตรวจเพื่อปรับปรุงแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ คุณภาพเครื่องมือ จากนั้นนำไปทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพตามขั้นตอนของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2532 : 494-495) เมื่อนำไปหาประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่งกับนักเรียนจำนวน 3 คน ซึ่งผลที่ได้ยังไม่ผ่านเกณฑ์ 80/80 ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุง ดังนี้คือ ปรับคำชี้แจงให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น พร้อมทั้งปรับเปลี่ยนรูปแบบของกิจกรรมให้เหมาะสม เมื่อปรับปรุงแบบฝึกใหม่แล้วได้นำไปทดลองหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็กจำนวน 10 คน ผลปรากฏว่ามีประสิทธิภาพคือ



81.00/85.50 ซึ่งผ่านเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และได้นำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องแล้วจึงนำไปหาประสิทธิภาพภาคสนาม จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 17 คน ซึ่งเป็นการหาประสิทธิภาพตามขั้นตอนดังกล่าว จึงทำให้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์สามารถนำไปใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เพราะ

1.1 แบบฝึกเกมทางภาษา เพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสม มีประสิทธิภาพ คือผู้เรียนมีการเรียนรู้จากสิ่งที่ย้ายไปหาสิ่งที่ยากขึ้น มีรูปภาพประกอบจึงดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และเหมาะสมกับความรู้โดยความเข้าใจในกฎเกณฑ์หรือหลักการ มีลำดับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ได้รับการฝึกฝนบ่อย ๆ ทำให้เกิดความรู้และความสามารถ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของสมศักดิ์ ลินธูเวชญ์ (2544 : 106) ที่กล่าวว่าแบบฝึกหัด คือการจัดประสบการณ์ที่เน้นการฝึกหัด เพื่อให้เกิดความจำ จนกระทั่งสามารถปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติ ขั้นตอนในการสอนก็มักจะเริ่มต้นด้วยการบอกหรือทำให้ดูเป็นตัวอย่างแล้วให้นักเรียนทำตามและฝึกหัดเรื่อยไปจนกระทั่งจำและทำได้

1.2 รูปแบบของแบบฝึก ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ออกแบบหลากหลายครอบคลุมเนื้อหา มีลักษณะแตกต่างกันในแต่ละแบบฝึกจะมีภาพประกอบ ซึ่งเหมาะกับวัยและความสามารถของนักเรียน แบบฝึกในแต่ละแบบฝึกมีกิจกรรมที่นักเรียนเรียนแล้วเกิดความ

สนุกสนาน มีความท้าทายยากที่จะทำต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ชันธชัย มหาโพธิ์ (2535 : 37) ที่กล่าวว่าแบบฝึกที่ดีควรจะประกอบด้วย เนื้อหาที่ตรงกับจุดประสงค์ กิจกรรมเหมาะสมกับระดับวัยหรือความสามารถของนักเรียน มีภาพประกอบ มีการวางรูปแบบที่ดี มีที่ว่างเหมาะสำหรับการฝึกเขียน ใช้เวลาที่เหมาะสมและท้าทายความสามารถของผู้เรียนและสามารถนำไปฝึกด้วยตนเองได้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดย แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านสูงกว่าคะแนนก่อนการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานอย่างชัดเจน

จากผลการวิจัย พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้น สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน หลังการใช้แบบฝึกซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุพรรณิ ไชยเทพ (2543 : บทคัดย่อ) ที่พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดเวฬุวัน สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอสารภี สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ ที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียน มีความสามารถในการอ่านและเขียนคำในภาษาไทย สูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกเสริมทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

3. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการ

เรียนรู้โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา มีค่าเท่ากับ .7500 ซึ่งหมายความว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 75.00 ตามแนวคิดของฮอฟแลนด์ (Hovland. 1949 : unpagged ; อ้างถึงใน เพชฌุกิจระการ. 2546 : 1) ที่ได้เสนอดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) ซึ่งได้จากการหาความแตกต่างของการทดสอบก่อนการทดลอง และการทดสอบหลังการทดลอง ด้วยคะแนนสูงสุดที่สามารถทำเพิ่มขึ้นได้ ฮอฟแลนด์ เสนอว่าค่าความสัมพันธ์ของทดลองจะสามารถทำได้ อย่างถูกต้องแน่นอนต้องคำนึงถึงความแตกต่างของคะแนนพื้นฐาน (คะแนนทดสอบก่อนเรียน) และคะแนนที่สามารถทำได้สูงสุด ดัชนีประสิทธิผลจะเป็นตัวชี้ถึงขอบเขตและประสิทธิภาพของสื่อ แสดงว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการพัฒนาในด้านการอ่านเพิ่มขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพและน่าพอใจ

4. ความพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

จากผลการวิจัยความพึงพอใจต่อการ ใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่าน คำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดของแบบประเมิน ทั้งนี้เป็นเพราะแบบฝึกที่สร้างขึ้น สอดคล้อง กับพัฒนาการผู้เรียน คือ เรียนรู้จากสิ่งที่ย่างไปหาสิ่งที่ยากขึ้น เรียนรู้ด้วยความเข้าใจใน

กฎเกณฑ์หรือหลักการมีลำดับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ได้รับการฝึกฝนบ่อย ๆ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยจัดเนื้อหา ของแบบฝึกให้เป็นไปตามลำดับขั้นพฤติกรรม การเรียนและแบบฝึกที่สร้างขึ้นได้มีการกำหนด จุดประสงค์ของแบบฝึกไว้ชัดเจน มีกิจกรรมที่ หลากหลาย ใช้ระยะเวลาการฝึกน้อย มีคำสั่ง ที่ชัดเจน นักเรียนสามารถเข้าใจและทำได้ด้วย ตนเอง รวมทั้งก่อนที่จะนำแบบฝึกไปใช้ในภาค สนามได้ผ่านกระบวนการสร้างและพัฒนาอย่างเป็นระบบ ถูกต้องตามขั้นตอน มีการปรับปรุง แก้ไขจนได้แบบฝึกที่สมบูรณ์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการกำหนดกิจกรรมตามลำดับขั้นตอน ครูควรแนะนำวิธีการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาแก่นักเรียนให้เข้าใจก่อนเริ่มทำกิจกรรม

2. ครูผู้สอนควรศึกษาการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาให้เข้าใจและดำเนินกิจกรรมให้เป็นอย่างดีและมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียน ร่วมสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความคิด

3. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครูควรอ่านคำสั่งและอธิบายให้นักเรียนฟังจนเข้าใจก่อนในระยะแรก เมื่อนักเรียนปรับตัวได้แล้ว จึงปล่อยให้ นักเรียนศึกษาเอง ครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด



ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาและพัฒนาแบบฝึกเกมทางภาษา ให้มีความหลากหลายในเรื่องของกิจกรรมและพัฒนาไปในกลุ่มคำอื่นที่มีปัญหาในการอ่าน อาทิ คำควบกล้ำ คำที่มีตัวสะกดการันต์ ในแต่ละระดับชั้น
2. ควรพัฒนาหรือสร้างแบบฝึกเกมทางภาษา เช่น การอ่านในใจ การอ่านจับใจความ การฟัง การเขียน การคิดวิเคราะห์ และการพูดในโอกาสต่าง ๆ ในระดับชั้นอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2539). การรณรงค์เพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพฯ : ศุภสมาคมลาดพร้าว.
- _____. (2545). การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ศุภสมาคมลาดพร้าว.
- ชันธชัย มหาโพธิ์. (2535). รายงานการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. อุตรธานี : สำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดอุตรธานี.
- จรัสลักษณ์ จิรวินัย. (2546). คู่มือครูและผู้ปกครองสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้การอ่าน. กรุงเทพฯ : ศุภสมาคมลาดพร้าว.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคนอื่น ๆ. (2538). เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อระดับประถมศึกษา เล่มที่ 1 2. (พิมพ์ครั้งที่ 14). นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2550). นวัตกรรมการศึกษาชุด แบบฝึกหัด-แบบฝึกเสริมทักษะ. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : 21 เซ็นจูรี.
- นพดล จันทรเพ็ญ. (2542). การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ต้นอ้อ 1999 .
- นิธิมา หาญมานพ. (2541). การสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับประถมศึกษา. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นิภาพร ปวนสุรินทร์. (2542). การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพฯ.
- ปิยศักดิ์ ลินทรัพย์. (2530). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมเพลงประกอบการสอน. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พดุง อารยะวิญญู. (2537). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ : แวนแก้ว.

ผดุง อารยะวิญญู. (2539). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ : แวนแก้ว.

_____. (2542). การเรียนร่วมระหว่างเด็กปกติกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ :
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

_____. (2542). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ :
บรรณกิจเทรดดิ้ง.

เพชฌุ กิจระการ. (2542). **ดัชนีประสิทธิผล**. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

_____. (2544). **การวิจัยและเทคโนโลยีการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม :
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
vimlartn sutthorjorn. (2546). **เอกสารประกอบการสอนวิชา 0506711. สัมมนาหลักสูตรและการ
สอนภาษาไทย**. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

คันสนีย์ ฉัตรคุปต์. (2544). **ความบกพร่องในการเรียนรู้หรือ แอลดี ปัญหาการเรียนรู้
แก้ไขได้**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

_____. (2544). **ความบกพร่องในการเรียนรู้หรือแอลดี ปัญหาการเรียนรู้ที่แก้ไขได้**.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.

ศรีรัตน์ เจริญจันทร์. (2538). **การอ่านและการสร้างนิสัยการอ่าน**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนา
พานิช.

สมศักดิ์ ลินธุระเวช. (2544). **การประเมินผลกลุ่มทักษะภาษาไทยระดับประถมศึกษา**.
กรุงเทพฯ : ฝ่ายส่งเสริมมาตรฐานการศึกษาสำนักทดสอบทางการศึกษา กรมวิชาการ.

สุพรรณิ ไชยเทพ. (2543). **การใช้แบบฝึกเสริมทักษะเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่าน
และการเขียนคำในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.
เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

เอมอร สงวนดี. (2547). **การพัฒนาแผนการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สำนักงาน
การประถมศึกษาอำเภอพยุหะภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.
มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

Boss , R. S. (1991). **Strategies for Teaching Students with Learning and
Behavior Problems**. Massachusetts : Allyn and Bacon. A Division of Simon
& Schuster, Inc

Grambs, J. D., Carr, J. C. & Fitch, R. M. (1970). **Methods in Secondary
Education**. (3rd ed.). U.S.A. : Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Reese, J. (1977). **Simulation Games and Learning Activities Kit for the
Elementary School**. New York : Paker Publishing.