

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน  
ร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

The Development of Reading and Spelling Skills by Using Game Based  
Learning with Exercise for Prathomsuksa 1 Hmong Students

ไอลี่ ปี<sup>1</sup>, ทรงภพ ขุนมธุรส<sup>2</sup>, กฤตยากาญจน์ โตพิทักษ์<sup>3</sup>

HAILI BI<sup>1</sup>, Songphop Khunmathurot<sup>2</sup>, Krittayakan Topithak<sup>3</sup>

Corresponding Author E-mail: hailib66@nu.ac.th, songphopk@nu.ac.th

Received: 2025-11-06; Revised: 2026-01-27; Accepted: 2026-01-10

**บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย จำนวน 20 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็น 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา 2) แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.19/80.25 2) นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา, การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน, แบบฝึกทักษะ, นักเรียนชาติพันธุ์ม้ง

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท, สาขาวิชาภาษาไทย, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

<sup>1</sup> Master's degree student, Thai Language Program, Faculty of Educations, Naresuan University

<sup>2</sup> อาจารย์, สาขาวิชาภาษาไทย, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

<sup>2</sup> Lecturer, Thai Language Program, Faculty of Education, Naresuan University

<sup>3</sup> อาจารย์, สาขาวิชานวัตกรรมทางการวัดผลการเรียนรู้, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

<sup>3</sup> Lecturer, Innovation of Learning Measurement, Faculty of Education, Naresuan University

## Abstract

This research aimed 1) to develop and determine the effectiveness of game-based learning management combined with skill exercises for Hmong ethnic Grade 1 students to meet the 80/80 efficiency criterion 2) to compare the reading and spelling skills of standard syllables among Grade 1 students before and after learning through game-based learning management combined with skill exercises; and 3) to examine the satisfaction of Hmong ethnic Grade 1 students toward the learning management. The study employed experimental research methods. The sample group consisted of 20 Grade 1 Hmong students from Ban Khek Noi School in the first semester of the 2025 academic year, selected through cluster random sampling. The research instruments included:

1) lesson plans on reading and spelling standard syllables, 2) a test of reading and spelling skills, and 3) a student satisfaction questionnaire toward the learning management. Data were analyzed using the Mean, standard deviation, and dependent t-test. The findings revealed that the effectiveness of the game-based learning management for Grade 1 students was 80.00/80.00, meeting the specified criterion. The students' reading and spelling skills of standard syllables after the learning were significantly higher than before the learning at the .05 level. Furthermore, the students overall satisfaction with the game-based learning management combined with skill exercises was at the highest level.

**Keywords:** Reading and Spelling Skills of Standard Syllables, Game-based learning management, Skill Exercises, Hmong Students

## บทนำ

การอ่านและการเขียนเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการรับรู้และสื่อสารความคิด ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้เรียนที่มีทักษะการอ่านและการเขียนที่ดีจะสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสื่อสารได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ ตรงกันข้าม หากผู้เรียนขาดทักษะเหล่านี้จะส่งผลต่อการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ และส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านการคิด การสื่อสาร และการเรียนรู้โดยรวม ดังนั้น การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนที่ถูกต้องจึงเป็นภารกิจสำคัญของระบบการศึกษาไทยในการสร้างพื้นฐานทางการเรียนรู้ให้มั่นคงตั้งแต่ระดับประถมศึกษา (ทีศนา แชมมณี. 2560: 47) กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เนื่องจากเป็นทักษะที่มีอิทธิพลโดยตรงต่อการเรียนรู้และความสำเร็จทางการศึกษาในระดับสูงขึ้นไป จึงได้กำหนดนโยบายพัฒนาคุณภาพการอ่านรู้เรื่องและการสื่อสารได้ โดยมุ่งให้ผู้เรียนในทุกระดับสามารถอ่านออกเขียนได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตร พร้อมทั้งได้มอบหมายให้หน่วยงานทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องเร่งดำเนินการเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในด้านนี้ (พิมลพร พงษ์ประเสริฐ. 2563: 4) การดำเนินการดังกล่าวสะท้อนถึงความมุ่งมั่นของภาครัฐในการยกระดับคุณภาพการศึกษาไทยให้ผู้เรียนมีทักษะทางภาษาที่เป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในสังคมไทยปัจจุบัน มีคนหลายเชื้อชาติอาศัยอยู่ในประเทศไทย ซึ่งเยาวชนทุกคนจะต้องได้เข้ารับการศึกษาภาคบังคับ ดังพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ความว่า “มาตรา 17 ให้มีการศึกษาภาคบังคับจำนวนเก้าปี โดยให้เด็กซึ่งมีอายุย่างเข้าปีที่เจ็ด เข้าเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานจนอายุย่างเข้าปีที่สิบหก เว้นแต่สอบได้ชั้นปีที่เก้าของการศึกษาภาคบังคับ” (กระทรวงศึกษาธิการ. 2545: 6) กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้วิชาภาษาไทยเป็นวิชาพื้นฐานในทุกระดับชั้น ทำให้นักเรียนจะต้องเรียนรายวิชาภาษาไทย และพัฒนาทักษะภาษาไทยให้สามารถสื่อสารภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม แต่ในปัจจุบันยังพบปัญหาการอ่านไม่ออกและเขียนไม่ได้ ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญในปัจจุบัน ดังที่ สำนักข่าวอิศรา (2567: ออนไลน์) กล่าวว่า “กระทรวงศึกษาธิการกำลังเล็งปรับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานใหม่ฉบับปี พ.ศ. 2567 เพื่อเร่งแก้ปัญหาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้” จากปัญหาดังกล่าว จึงทำให้วงการการศึกษาไทยจำเป็นต้องช่วยกันพัฒนานักเรียนให้

สามารถอ่านออกและเขียนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่เป็นชาติพันธุ์ เช่น ม้ง กะเหรี่ยง ไทใหญ่ ญ้อ เป็นต้น เนื่องจากการได้รับอิทธิพลจากภาษาแม่ ทำให้ไม่ได้ฝึกใช้ภาษาไทยในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน นักเรียนกลุ่มนี้จึงมีปัญหาในการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตราภาษามากกว่านักเรียนกลุ่มอื่น ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาและแก้ปัญหาทักษะดังกล่าวในงานวิจัยครั้งนี้ของผู้วิจัย

แม้จะมีนโยบายและแนวทางที่ชัดเจน แต่ในทางปฏิบัติ โรงเรียนที่มีนักเรียนชาติพันธุ์ซึ่งใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สองยังคงประสบปัญหาในการจัดการเรียนรู้ด้านภาษาไทย โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีนักเรียนชาติพันธุ์เป็นกลุ่มใหญ่ เช่น โรงเรียนบ้านเข็ญน้อย ตำบลเข็ญน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ ซึ่งมีนักเรียนทั้งหมดเป็นชาติพันธุ์ม้ง นักเรียนกลุ่มนี้มีลักษณะเฉพาะทางภาษาแตกต่างจากภาษาไทย ทำให้เกิดอุปสรรคในการเรียนรู้การอ่านและการเขียนภาษาไทยอย่างถูกต้อง เมื่อนักเรียนอ่านและเขียนสะกดคำผิดก็จะส่งผลกระทบต่อการออกเสียงผิดตามไปด้วย ส่งผลให้ความเข้าใจในเนื้อหาที่อ่านลดลง อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อความมั่นใจและแรงจูงใจในการเรียนภาษาไทย ซึ่งถือเป็นปัญหาพื้นฐานที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมของนักเรียนในโรงเรียนดังกล่าว

สาเหตุสำคัญประการหนึ่งของปัญหาคือความแตกต่างของระบบอักษระหว่างภาษาม้งและภาษาไทย โดยภาษาม้งไม่มีตัวสะกดหรือวรรณยุกต์ ทำให้ผู้เรียนที่ใช้ภาษาม้งเป็นภาษาแม่มีความยากลำบากในการสะกดคำและออกเสียงภาษาไทยได้ถูกต้อง (วรรณิ โสมประยูร, 2553) ปัญหานี้ยิ่งทวีความซับซ้อนขึ้นเมื่อสื่อการสอนและแบบฝึกหัดที่ใช้ในโรงเรียนยังไม่เหมาะสมกับพื้นฐานทางภาษาของนักเรียน ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่าย ขาดความสนใจ และไม่มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาไทย (ปริยวารณ ปริบูรณ์, 2565) การจัดการเรียนรู้ที่ขาดการเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงของนักเรียนชาติพันธุ์จึงไม่สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร

นอกจากปัจจัยด้านภาษาและสื่อการสอนแล้ว สภาพแวดล้อมทางครอบครัวก็มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนชาติพันธุ์ม้งเช่นกัน โดยผู้ปกครองส่วนใหญ่มีทักษะภาษาไทยจำกัด ไม่สามารถช่วยเหลือบุตรหลานในการเรียนได้อย่างเต็มที่ (สำนักงานบรรเทาทุกข์และประชานามัยพิทักษ์, 2564: 4) ทำให้นักเรียนขาดโอกาสในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องนอกเวลาเรียน ส่งผลให้การเรียนรู้ภาษาไทยไม่ต่อเนื่องและขาดการเสริมแรงอย่างเพียงพอ ปัญหานี้จึงต้องได้รับการแก้ไขด้วยวิธีการสอนที่สร้างแรงจูงใจและตอบสนองต่อพื้นฐานของผู้เรียนมากขึ้น การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ เช่น การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชาติพันธุ์ม้งให้เกิดประสิทธิภาพและความยั่งยืน

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตราภาษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ

## การทบทวนวรรณกรรม

### แนวคิดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นเทคนิคการสอนที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือหลักในการถ่ายทอดเนื้อหาและส่งเสริมการเรียนรู้ โดยบูรณาการองค์ประกอบของเกม เช่น กฎ กติกา การแข่งขัน และรางวัล เข้ากับเนื้อหาการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนมีอิสระในการสำรวจ ทดลอง และแก้ปัญหาด้วยตนเองผ่านการเล่นเกมที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้งและจดจำได้ยาวนาน นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบเกมยังส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม

(จุฑารัตน์ จันทร์จิว. 2566; กฤตภัทร สีหาลี. 2561; ฉัตรกมล ประจวบลาภ. 2559; สุวิทย์ มูลคำ, และอรทัย มูลคำ. 2545; ทิศนา ขัมมณี. 2555; ชญานิศ บำรุง. 2566) นักวิจัยหลายท่านให้ความหมายของ GBL ในแง่มุมต่าง ๆ แต่สามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานคือกระบวนการเรียนการสอนที่ผสมผสานเกมเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างความสนุกสนาน กระตุ้นการเรียนรู้ และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติและการมีปฏิสัมพันธ์กับเกม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขึ้นก่อนใช้เกม (Pre-Game) ซึ่งผู้สอนเตรียมเกม อธิบายวัตถุประสงค์ กติกา และให้ผู้เรียนทดลองเล่นเพื่อความเข้าใจ ขึ้นระหว่างใช้เกม (Game) ที่ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาโดยมีผู้สอนให้คำแนะนำ สังเกตพฤติกรรม และควบคุมเวลาเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และขึ้นหลังใช้เกม (Post-Game) ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายผลการเรียนรู้ สรุปคะแนน และเชื่อมโยงผลการเล่นเกมกับเนื้อหา ทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Bado. 2019; สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย. 2566; จุฑารัตน์ จันทร์จิว. 2566; สุวิทย์ มูลคำ, และอรทัย มูลคำ. 2545)

ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานมีทั้งด้านความรู้และทักษะชีวิต เช่น การพัฒนาทักษะคิดขั้นสูง การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การวางแผน การตัดสินใจ และการเรียนรู้เชิงบริบทที่มีความหมาย รวมถึงส่งเสริมทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะเกมที่เล่นเป็นทีมช่วยฝึกการสื่อสาร การแบ่งหน้าที่ และการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับเพื่อนร่วมชั้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความสนุกสนาน ลดความเครียด และพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ (ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์. 2560; ประภาศิริ ปราโมทย์. 2561; ญัฐภา ฝิวมา. 2566; อธิพร มณีวงษ์. 2546) งานวิจัยหลายชิ้นยังพบว่าการใช้เกมเป็นฐานสามารถออกแบบระดับความยากง่ายให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน ให้ผลสะท้อนกลับอย่างรวดเร็ว และช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนรู้ได้ทันที โดยเฉพาะในนักเรียนระดับประถมศึกษา (สรัญลักษณ์ ศิริมา. 2558; ชมพูนุท เมฆเมืองทอง. 2567; ญัฐเกียรติ เจริญสุข, ทรงภพ ขุนมจรุส, และชญาตี เถาวัลย์. 2567)

ในการวิจัยนี้ แนวคิดดังกล่าวถูกนำมาประยุกต์ใช้ในหลายประเด็น ประการแรกคือ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สร้างเกมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนเรื่องคำควบกล้ำและสำนวนภาษาไทยเข้ากับเกมที่มีความท้าทายเหมาะสมกับวัยผู้เรียนระดับประถมศึกษา โดยอาศัยขั้นตอน Pre-Game, Game และ Post-Game ตามแนวทางของ Bado (2019:1-13) เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองเล่น สังเกตผลการกระทำของตนเอง และสะท้อนความเข้าใจตามเป้าหมายของบทเรียน นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแก้ไขความเข้าใจผิดร่วมกับเพื่อน ประการที่สองคือ การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบแบบทดสอบก่อน-หลังการเรียนรู้ และบันทึกพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในเกม เพื่อตรวจสอบความสามารถในการจดจำและประยุกต์ใช้เนื้อหาบทเรียนของนักเรียน โดยอาศัยแนวคิดการสะท้อนผลหลังเล่นเกม (Post-Game) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนรู้ได้ทันที (ญัฐภา ฝิวมา. 2566: 3) ประการสุดท้ายคือ การวิเคราะห์และปรับปรุงกิจกรรม โดยผู้วิจัยได้นำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และข้อสังเกตระหว่างกิจกรรมมาใช้ปรับปรุงแบบเกมให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียนแต่ละคน ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพและเสริมสร้างความสนุกสนานควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะทางสังคม

ดังนั้น การวิจัยนี้จึงเป็นการประยุกต์แนวคิดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานทั้งในด้าน การออกแบบกิจกรรม การวัดผล และการปรับปรุงกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ เข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง และสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเต็มที่

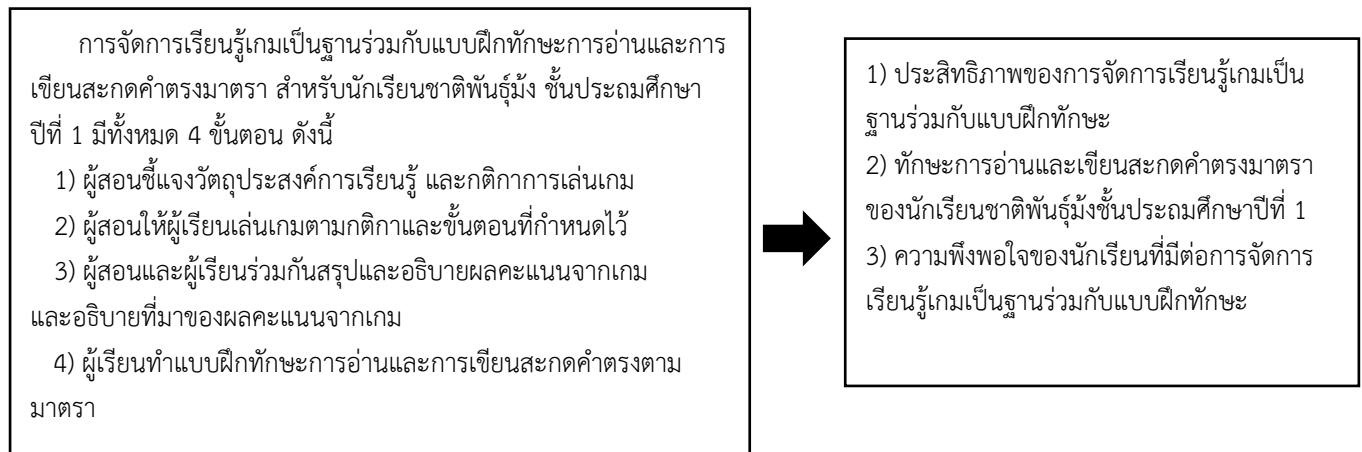
### แนวคิดการใช้แบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบและมีวัตถุประสงค์เฉพาะเจาะจง เพื่อพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน ทั้งทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการปฏิบัติจริง (สลาย ปลั่งกลาง. 2552; ถวัลย์ มาศจรัส, และคณะ. 2550; สมศรี อภัย. 2553) แบบฝึกทักษะมีลักษณะเป็นชุดกิจกรรมที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติซ้ำและสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง พร้อมทั้งได้รับข้อมูลย้อนกลับอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและความชำนาญ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมั่นใจ (ญัฐชา อักษรเดช. 2554; คมขำ แสนกล้า. 2547) นอกจากนี้แบบฝึกทักษะยังช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ และเป็นสื่อที่ช่วยลดภาระงานของครูในการตรวจและประเมินผล ทำให้ครูสามารถปรับปรุงการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนได้ (จิตรา สมพล. 2547; วรรณภา ไชยวรรณ. 2549; สุวิทย์ มูลคำ, และสุนันทา สุนทรประเสริฐ. 2550)

ลักษณะสำคัญของแบบฝึกทักษะที่ดีคือ มีเป้าหมายการเรียนรู้ชัดเจน เนื้อหาถูกต้อง เหมาะสมกับวัยและระดับชั้น มีรูปแบบกิจกรรมหลากหลายที่สอดคล้องกับลำดับพัฒนาการของผู้เรียน และสามารถฝึกซ้ำพร้อมวัดผลได้จริง (ไพบูลย์ มูลดี. 2546; นิลาภรณ์ ธรรมวิเศษ. 2546; คณิศร ศรีประไพ. 2555) การสร้างแบบฝึกทักษะต้องอาศัยหลักการออกแบบที่เหมาะสม ทั้งการวิเคราะห์ผู้เรียน กำหนดจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม เลือกเนื้อหาและกิจกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และมีการวัดประเมินผล (บุญชม ศรีสะอาด. 2545; สุรพล พยอมแย้ม. 2548; ณรงค์ พ่วงพิศ. 2554) การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะสามารถวัดได้จากผลการทำกิจกรรมและคะแนนทดสอบก่อน-หลังเรียน โดยตั้งเกณฑ์มาตรฐานที่เหมาะสม เช่น 80/80 สำหรับความรู้และ 70/70 สำหรับทักษะปฏิบัติ (เผชญิ กิจระการ. 2544; ประสาท เนื่องเฉลิม. 2556) การประยุกต์ใช้แบบฝึกทักษะที่มีคุณภาพจึงช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และสนับสนุนครูในการพัฒนาการสอนอย่างเหมาะสม

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าแบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะของผู้เรียน ทั้งด้านความรู้ ความคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และทักษะปฏิบัติจริง นอกจากนี้ แบบฝึกทักษะยังช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ แนวคิดเกี่ยวกับแบบฝึกทักษะถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ชุดแบบฝึกทักษะสำหรับผู้เรียน โดยเน้นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติซ้ำ มีความหลากหลาย และสามารถวัดผลได้จริง เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้และความก้าวหน้าของผู้เรียน (เผชญิ กิจระการ. 2544; ประสาท เนื่องเฉลิม. 2556) การออกแบบแบบฝึกทักษะครั้งนี้ยังคำนึงถึงลำดับความยากง่ายของกิจกรรม ความเหมาะสมกับวัย และความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคน

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองแผน One-Group Pretest-Posttest Design มีรายละเอียดดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย จำนวน 5 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 100 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 20 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีจับฉลาก

### เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเป็น 8 ชั่วโมง และแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 แบบฝึกทักษะ (ใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้) โดยมีค่าคุณภาพความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ  $\bar{X} = 0.98$  และ S.D. = 0.13

2. แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา เป็นแบบวัดทักษะแบบปรนัย 1 ฉบับ ชนิดเลือกคำตอบ จำนวน 20 ข้อ จำนวน 1 ฉบับ โดยมีค่าคุณภาพความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ  $\bar{X} = 1.00$  และ S.D. = 0.00

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชนิดมาตราประมาณค่า 3 ระดับ โดยมีองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดการเรียนการสอน ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ โดยมีค่าคุณภาพความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ  $\bar{X} = 1.00$  และ S.D. = 0.00

### วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมจากการจัดการเรียนการสอน ด้วยตนเอง โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชาติพันธุ์ม้งชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ ซึ่งดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ขออนุญาตจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเข็กน้อย ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ เพื่อขอตกลงและเก็บรวบรวม ข้อมูลเพื่อการวิจัย

2. ชี้แจงให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เพื่อการเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ บทบาทของครูผู้สอนซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) โดยเน้นการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลและการให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) บทบาทของนักเรียน จุดประสงค์ของการเรียนและวิธีการประเมินผลการเรียน

3. นำแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราไปทดสอบนักเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

4. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 แผน ร่วมกับแบบฝึกทักษะ จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการด้วยตนเองและใช้เวลาฝึกแผนละ 2 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง

5. นำแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา มาใช้ทดสอบนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรียบร้อยแล้ว

6. นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

7. นำข้อมูลคะแนนที่ได้จากการทดลองวิจัยไปวิเคราะห์และอภิปรายต่อไป

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ ดังนี้

1. สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Consistency : IOC), การหาค่าความยากง่ายของแบบวัดทักษะ (Difficulty Index), การหาค่าความเชื่อมั่น ของแบบวัดทักษะ (Reliability)

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน คือ การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ ทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

3. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย (Mean), ร้อยละ (Percentage), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

## สรุปผลการวิจัย

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ประกอบด้วย ผลการสร้าง การจัดการเรียนรู้ ผลการหาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ และผลการทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง (Trail Run) ดังนี้

1.1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ จำนวน 4 แผน ใช้ร่วมกับแบบฝึกทักษะ จำนวน 4 ชุด รวมเวลาในการจัดการเรียนรู้ 8 ชั่วโมง

1.2 ผลการหาคุณภาพของการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ มีดังนี้

1.2.1 ผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 – 1.00 ซึ่งมีคุณภาพสอดคล้องตามเกณฑ์

1.2.2 ผลการทดสอบประสิทธิภาพใช้เบื้องต้น (Try out) ของการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ตามเกณฑ์ 80/80 ประกอบด้วย ผลการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) กับนักเรียนจำนวน 3 คน พบว่า มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 73.75/71.67 ผลการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) กับนักเรียนจำนวน 9 คน พบว่ามีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 75.42/75.00 และผลการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) กับนักเรียนจำนวน 20 คน พบว่ามีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.31/80.25 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

1.3 ผลการทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง (Trail run) ของการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ กับกลุ่มตัวอย่าง ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพสอนจริงตามเกณฑ์ 80/80 ของกลุ่มตัวอย่าง (n=20)

การจัดการเรียนรู้ที่	คะแนนเต็ม	คะแนนรวมทุกคน	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ
1	20	325	16.25	-
2	20	319	15.95	-
3	20	323	16.15	-
4	20	348	17.40	-
ระหว่างเรียน	80	1315	65.75	82.19
หลังเรียน	20	321	16.05	80.25

จากตารางที่ 1 พบว่า การทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง (Trail run) ของการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.19/80.25 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียน และหลังเรียน ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียน (n=20)

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	T	Sig.
ก่อนเรียน	20	10.50	2.69	8.61*	0.0000
หลังเรียน	20	14.20	2.26		

\*p≤.05

จากตารางที่ 2 พบว่า เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยโดยใช้สถิติทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent sample t-test) พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง (n=20)

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	อันดับ
ด้านการจัดการเรียนการสอน	2.90	0.15	มากที่สุด	1
ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ	2.73	0.31	มากที่สุด	2
ด้านสื่อการเรียนรู้	2.73	0.31	มากที่สุด	3
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้	2.68	0.30	มากที่สุด	4
รวม	2.76	0.15	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3 พบว่าความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 2.76, S.D. = 0.15)

## อภิปรายผล

1. การจัดการเรียนรู้สำหรับการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.19/80.25 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้เนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะตามกระบวนการอย่างเป็นระบบ ประการแรก คือ ผู้วิจัยสร้างการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามลำดับขั้นตอน โดยเริ่มจากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน จากนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบและสร้างการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ แบบฝึกทักษะ แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ประการที่สอง คือ การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมกระบวนการจดจำ และการกระตุ้นความสนใจและความตั้งใจ ดังที่ ณีภูษา ผิวมา (2563: 1) ได้กล่าวว่าการจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) มีจุดเด่นสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนหลากหลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเป็นสื่อการสอนที่น่าสนใจและเปิดกว้างในการรับรู้ ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและผ่อนคลายความตึงเครียด และประภาศิริ ปราโมทย์ (2561) ที่ได้กล่าวว่าประโยชน์หลักของเกมคือความสามารถในการ สร้างการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่หลากหลาย และนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายร่วมกันได้ นอกจากนี้แล้วการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานยังช่วยลดความแตกต่างระหว่างผู้เรียน ส่งเสริมให้เกิด

การเรียนรู้ด้วยตนเอง และช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ โดยรวมแล้ว เกมการศึกษามีส่วนช่วยสร้างความสนใจ เพิ่มความเข้าใจในเนื้อหา พัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ เสริมสร้างความสามัคคี วินัยในตนเอง และสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนให้แก่ผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยความสนุกสนานและเกิดประสบการณ์ตรง อีกทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีการจัดกิจกรรมในห้องเรียนแทนการสอนที่เน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้ องค์ประกอบของ “แบบฝึกทักษะ” ที่ใช้ร่วมกันก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ ( $E_2 = 80.25$ ) ผ่านเกณฑ์ เนื่องจากนักเรียนชาติพันธุ์ม้งเรียนรู้ภาษาไทยในฐานะภาษาที่สอง ซึ่งมักประสบปัญหาการถ่ายโอนโครงสร้างภาษาแม่การออกแบบแบบฝึกทักษะที่เน้นการฝึกฝนซ้ำ ๆ อย่างเป็นระบบในส่วนของสาระคัดสรรมาตรา โดยเฉพาะ จึงทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการแก้ไขและเสริมความแม่นยำทางภาษา การฝึกซ้ำเช่นนี้สอดคล้องกับหลักการทางจิตวิทยาพฤติกรรมศาสตร์ในเรื่อง การเสริมแรง (Reinforcement) ของ B. F. Skinner (สกินเนอร์) ซึ่งช่วยให้ทักษะที่ถูกต้องได้รับการย้ำเตือนและฝังแน่นในความจำระยะยาวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การบูรณาการจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานเพื่อสร้างแรงจูงใจและความสนใจเข้ากับ “แบบฝึกทักษะ” เพื่อสร้างความแม่นยำและความคงทนของทักษะ จึงเป็นส่วนผสมที่ลงตัวและมีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ม้งเป็นอย่างมาก ประการที่สาม คือ การจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นนั้นได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ และประการสุดท้าย คือ การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะได้ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพและปรับปรุงข้อบกพร่องก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไปทดสอบประสิทธิภาพใช้เบื้องต้น เมื่อได้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 จึงนำไปทดสอบประสิทธิภาพสอนจริงกับกลุ่มตัวอย่างพบว่า มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.19/80.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ตรงกับแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ที่กล่าวว่า หากนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นได้รับการพัฒนาอย่างมีคุณภาพ ค่า  $E_1$  และ  $E_2$  ที่คำนวณได้จากการทดสอบประสิทธิภาพจะใกล้เคียงกันและห่างกันไม่เกินร้อยละ 5 โดยมีประเด็นอภิปราย ถึงสาเหตุที่ประสิทธิภาพระหว่างเรียน  $E_1$  มีค่าสูงกว่าประสิทธิภาพหลังเรียน  $E_2$  ทั้งนี้เนื่องมาจากการออกแบบกิจกรรมที่เน้นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงบวกผ่านประเภทของเกมที่เหมาะสมกับพัฒนาการและช่วงวัย โดยผู้วิจัยใช้เกมที่ไม่ซับซ้อนและใช้สื่อประสมที่ดึงดูดความสนใจ โดยมีการไล่เรียงระดับความยาก-ง่ายจากคำในมาตราตัวสะกดที่ตรงมาตรา (กง กม เกย เกอว) อย่างเป็นระบบ ทำให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมระหว่างเรียนได้ดี ประกอบกับการปรับบทบาทของครูจากการเป็นผู้สอนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ให้แก่ผู้เรียนที่คอยให้ข้อมูลป้อนกลับและการเสริมแรงอย่างทันที ช่วยลดความประหม่าในการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชาติพันธุ์ม้งได้เป็นอย่างดี

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณารายละเอียดของทักษะพบว่า นักเรียนทำคะแนนในมาตราตัวสะกดที่มีเสียงพยัญชนะท้ายชัดเจนอย่างมาตราแมงและแมกมได้ดีกว่ามาตราอื่น และมีทักษะการอ่านที่สูงกว่าทักษะการเขียนสะกดคำ เนื่องจากนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ม้งจะมีทักษะการจำรูปคำจากการฟังและเห็นภาพได้แม่นยำกว่าการถ่ายถอดออกมาเป็นตัวอักษร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สหทัย สิทธิวิเศษ (2560) ที่กล่าวว่า การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาที่สองสำหรับกลุ่มชาติพันธุ์ต้องอาศัยการฝึกฝนซ้ำ ๆ ผ่านสื่อที่รูปธรรมเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้และการเชื่อมโยงความหมายของคำเข้ากับบริบทในชีวิตจริง อย่างไรก็ตามค่าที่ห่างกันเพียงร้อยละ 1.94 สะท้อนว่านวัตกรรมนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีคุณภาพตามแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) และในประเด็นขององค์ประกอบความสำเร็จ คือ การที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมที่มีกติกาไม่ซับซ้อนแต่มีความท้าทาย เช่น เกมการแข่งขันที่เน้นการสังเกตและสะกดคำ ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมตามวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ชอบความตื่นเต้นและการได้รับรางวัล ส่งผลให้นักเรียนชาติพันธุ์ม้งมีความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมมากกว่าการเรียนแบบบรรยายแบบปกติ นอกจากนี้ความสำเร็จนี้มีปัจจัยสำคัญจากการที่ครูไม่ได้เป็นเพียงผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่ทำหน้าที่ชี้แจงกติกา คอยให้คำแนะนำ (Feedback) อย่างรวดเร็วระหว่างเล่นเกม และช่วยสรุปประเด็นความรู้ที่ได้รับ การสนับสนุนอย่างใกล้ชิดและการเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระเช่นนี้จะช่วยสร้างเจตคติที่ดีต่อผู้เรียนเป็นอย่างมาก และผลการวิจัยยังพบว่านักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ม้งทำคะแนนได้ดีในมาตรา แมง และแมกม เนื่องจากเป็นเสียงนาสิกที่เอื้อต่อการลากเสียง อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะที่เน้นการฝึกซ้ำอย่างเป็นระบบ (Reinforcement) ตามหลักของ Skinner จะช่วยให้ผู้เรียนจำแนกเสียงสะกดในมาตราอื่น ๆ ได้แม่นยำและสามารถพัฒนาทักษะได้สูงขึ้นตามลำดับ

2. ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะหลังจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสามารถพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยอภิปรายได้ดังนี้

การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียน ซึ่งเมื่อนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ครบทั้ง 4 ขั้นตอน จึงสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราได้ โดยขั้นตอนที่ 1 คือ การที่ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เสนอการให้คะแนนกติกาการเล่นเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจวิธีการเล่นเกมการเรียนรู้ และเข้าใจถึงจุดประสงค์ที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเข้าใจในเรื่องดังกล่าว ขั้นที่ 2 คือ การที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมการเรียนรู้ตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้เล่นเกมการเรียนรู้ โดยมีการทำกิจกรรมเกมประกอบการเรียนรู้ในเวลาเดียวกัน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนาน ขั้นที่ 3 คือ ขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนที่ผู้เรียนได้รับจากเกม นอกจากนี้แล้วในขั้นตอนนี้ 3 นี้ ผู้สอนสามารถช่วยผู้เรียนสรุปทั้งความรู้ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน และช่วยตรวจสอบความถูกต้องของความรู้ที่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้อง และขั้นตอนที่ 4 คือการที่ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้เรียนแต่ละคนจะได้ทำแบบฝึกทักษะเพื่อทดสอบความรู้ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอน อีกทั้งยังเป็นการทบทวนเนื้อหาและความรู้ตามความเข้าใจของตนเองอีกด้วย

จากการเรียนรู้ดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าทั้ง 4 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานทำให้ผู้เรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้นักเรียนสามารถทำแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราได้คะแนนดีกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนการสอน ประกอบกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานนั้นให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับ สุพิชญา ธนะขวิ้ง (2567) ส่งผลให้นักเรียนสามารถลำดับขั้นตอนการคิดได้อย่างเป็นระบบและได้ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มร่วมกันด้วย สำหรับจุดเด่นของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน คือ การเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน (Active Participation) และ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ตลอดกระบวนการเรียนรู้ ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (Cooperative Learning) ที่เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการเรียนรู้ภาษาที่สองของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง การที่ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มและได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหลากหลายรูปแบบเพื่อบรรลุเป้าหมายเดียวกันในเกมนั้น ช่วยส่งเสริมให้เกิดการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) และการเรียนรู้จากเพื่อน (Peer Learning) ทำให้นักเรียนสามารถก้าวข้ามความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำที่ยังไม่สมบูรณ์ไปสู่ระดับที่ถูกต้องได้

นอกจากนี้ การบูรณาการ “แบบฝึกทักษะ” ที่ใช้ร่วมกันถือเป็นกลไกสำคัญที่สร้างความคงทนของทักษะ โดยทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสร้างความแม่นยำผ่านการฝึกฝนซ้ำ ๆ อย่างเป็นระบบในส่วนของกระดุมคำตรงมาตรา ซึ่งเป็นการเสริมแรงจูงใจภายใน และช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนความรู้จากการเล่นเกมไปสู่ทักษะการเขียนที่ถูกต้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่าความสำเร็จนี้เกิดจากการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเข้มข้นผ่านขั้นตอนการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้น โดยเฉพาะในขั้นตอนการเล่นเกมที่นักเรียนได้ปฏิบัติจริงและปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐเกียรติ เจริญสุข (2567) ที่พบว่าการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สามารถพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากช่วยกระตุ้นความสนใจและลดความเบื่อหน่ายในการฝึกฝนทักษะทางภาษา

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 2.76, S.D. = 0.15$ ) เมื่อพิจารณาารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุดทุกด้านโดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านการจัดการเรียนการสอน รองลงมา คือ ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ตามลำดับ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะได้รับการพัฒนาตามกระบวนการอย่างเป็นระบบประกอบกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานมีขั้นตอนที่ส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา นักเรียนจึงได้ฝึกทักษะดังกล่าว

ด้วยตนเอง ได้แลกเปลี่ยนและอภิปรายเป็นกลุ่มร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน กล่าวคือทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดจน มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราที่สูงขึ้นตาม

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้โดยกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ตลอดจนคอยแนะนำ ช่วยเหลือ และให้การสนับสนุนให้นักเรียนอย่างใกล้ชิดตลอดกระบวนการเรียนรู้ การที่นักเรียนได้รับความใส่ใจและสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับครูได้ง่ายขึ้นส่งผลเชิงบวกต่อเจตคติของพวกเขาในการเรียนรู้ภาษาไทย ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาพร พิมพิบุษมา (2561) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุดต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สิ่งเหล่านี้ยืนยันว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นปฏิสัมพันธ์ การสนับสนุนจากครู เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจและความรู้สึกเชิงบวก ในการเรียนรู้ของผู้เรียน

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ควรมีการเตรียมความพร้อมด้านการชี้แจงวัตถุประสงค์ เภมท์การให้คะแนน และกติกาการเล่นเกมนักเรียนทราบอย่างชัดเจน เพื่อให้กิจกรรมเป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่วางไว้

1.2 จากการศึกษาความพึงพอใจพบว่า รายการด้านสื่อการสอนและเกมมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเมื่อเทียบกับรายการอื่น ดังนั้นในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญกับการคัดเลือกหรือพัฒนาสื่อการสอนและเกมที่มีความหลากหลายและทันสมัยอยู่เสมอ โดยเฉพาะการออกแบบสื่อที่เน้นกราฟิกหรือภาพประกอบที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและบริบทของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง เพื่อกระตุ้นความสนใจและดึงดูดใจให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ตลอดจนควรมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของเกมไม่ให้ซ้ำเดิม เพื่อรักษาความตื่นตัวและจูงใจในการฝึกทักษะการอ่านและการเขียนอย่างต่อเนื่อง

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยและพัฒนาแบบฝึกทักษะโดยนำไปใช้กับวิธีการสอนใหม่ ๆ เช่น การจัดการเรียนการสอนแบบ Constructivism, การจัดการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน, การจัดการเรียนการสอนแบบอะคิตะ (AKITA) เป็นต้น เพื่อนำไปใช้เป็นเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรทำวิจัยเพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่าน และการเขียนสะกดคำประเภทอื่น ๆ เช่น การอ่านและการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตรา, การเขียนบันทึก, การเขียนเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเขียนและเรียนในระดับที่สูงขึ้นไป

## เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2)

พุทธศักราช 2545. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

กฤดาภรณ์ สีหารี. (2561). การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คณิตศร ศรีประไพ (2555). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทยสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

อำเภอเขาชะเมา จังหวัดระยอง. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยบูรพา.

คมขำ แสนกล้า. (2547). การพัฒนาแผนการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำวิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัย

มหาสารคาม.

จิตรา สมพล. (2547). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์

ครุศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการเรียนรู้). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

จุฑารัตน์ จันทร์จิว. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ Micro: bit เพื่อเสริมทักษะการคิด

เชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การค้นคว้าอิสระหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต (หลักสูตรและ

การสอน). มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- ฉัตรกมล ประจวบลาภ. (2559). **นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชญาณีต บำรุง. (2566). **การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งชาติ.
- ชมพูนุท เมฆเมืองทอง. (2567). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. 8(2): 32.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). **การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน**. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย. 5(1): 7.
- ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์. (2560). **การพัฒนาทักษะและปฏิสัมพันธ์ผ่านเกม**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์การศึกษา.
- \_\_\_\_\_. (2560). **การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร**. การประชุมวิชาการระดับชาติ นครศรีธรรมราช ครั้งที่ 13: วิจัยและนวัตกรรมกับการพัฒนาประเทศ, ณ อาคารเอกาทศรถ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก.
- ณรงค์ พ่วงพิศ. (2554). **หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม: ประวัติศาสตร์ ม.3 ช่วงชั้นที่ 3**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ณัฐรา วัฒนา. (2563). **ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำศัพท์ไวยากรณ์ สำนวนเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอของนักศึกษา สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต**. วารสารวิชาการเทคโนโลยีการจัดการ. 4(2): 84.
- \_\_\_\_\_. (2566). **ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำศัพท์ไวยากรณ์ สำนวนเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอของนักศึกษา สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต**. วารสารวิชาการเทคโนโลยีการจัดการ. 4(2): 84-96.
- ณัฐชา อักษรเดช. (2554). **การสร้างแบบฝึกการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ณัฐเกียรติ เจริญสุข, ทรงภพ ขุนมธูรส, และชญาดา เगरังซี. (2567). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำโดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วารสารมณีเชษฐาราม วัดจอมมณี. 7(4): 790.
- ถวัลย์ มาศจรัส, และคณะ. (2550). **แบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ผู้เรียนและการจัดทำผลงานวิชาการของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ธารอักษร.
- ทีศนา แคมมณี. (2555). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. (พิมพ์ครั้งที่ 16). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2560). **แนวคิดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งชาติ.
- นิลาภรณ์ ธรรมวิเศษ. (2546). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราแม่กด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการเรียนรู้). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน.
- ประภาศิริ ปราโมทย์. (2561). **การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกม เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- ประสาธน์ เนื่องเฉลิม. (2556). **วิจัยการเรียนการสอน**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรียาวรรณ ปริบูรณ์. (2565). **รายงานการสรุปการสังเกตการณ์สอนในรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**. มุกดาหาร: โรงเรียนชุมชนคอนตาล.
- เผชญิ กิจระการ. (2544). **ดัชนีประสิทธิผล**. มหาสารคาม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- พิมพ์พร พงษ์ประเสริฐ. (2563). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของอินเทอร์เน็ตร่วมกับแบบฝึกทักษะ. วิทยานิพนธ์หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ไพบุลย์ มูลดี. (2546). การพัฒนาแผนการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ ที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วรรณิ โสมประยูร. (2553). เทคนิคการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้าวิชาการ.
- วรรณภา ไชยวรรณ. (2549). การพัฒนาแผนการอ่านภาษาไทย เรื่อง อักษรควบและอักษรนำชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3. การศึกษาค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมศรี อภัย. (2553). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สร้อยลักษณ์ ศิริมา. (2558). การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำโดยเกม. อุบลราชธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย.
- สลาย ปลั่งกลาง. (2552). ผลการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20. การศึกษาค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สหทยา สิทธิวิเศษ. (2560). นักเรียนบนพื้นที่สูงกับการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ : สาเหตุ ปัญหาและแนวทางการแก้ไข. วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 12(1): 100.
- สำนักข่าวอิศรา. (2567). ศธ. เร่งแก้ปัญหาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ยกระดับคุณภาพการศึกษา ตั้ง กก. ปรับหลักสูตรฯ. สืบค้นเมื่อ 16 ตุลาคม 2568, จาก <https://www.isranews.org/article/isranews-short-news/129630-isra-202.html>.
- สำนักงานบรรเทาทุกข์และประชานามัยพิทักษ์. (2564). คู่มือมาตรฐานการปฏิบัติงาน การพัฒนาคุณภาพระบบบริการอนามัยสิ่งแวดล้อมขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น. กรุงเทพฯ: กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข.
- สุพิชญา ธนะสว่าง. (2567). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมแข่งขันเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์. 12(6): 457.
- สุภาพร พิมพ์บุษผา. (2561). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 โดยประยุกต์ใช้วิธีการสอนเชิงรุกของจังหวัดอะคิตะ (Akita Action). วิทยานิพนธ์หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต (คณิตศาสตร์). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุรพล พยอมแย้ม. (2548). จิตวิทยาสัมพันธภาพ = จิตวิทยาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล. กรุงเทพฯ: บางกอก - คอมพิวเตอร์เอนเตอร์เทรด.
- สุวิทย์ มูลคำ, และสุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2550). การพัฒนาผลงานทางวิชาการ สู่การเลื่อนวิทยฐานะ. กรุงเทพฯ: อี.เค. บุคส์.
- สุวิทย์ มูลคำ, และอรทัย มูลคำ. (2545). วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์
- อัคริพร มณีวงษ์. (2546). การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน. กรุงเทพฯ: การศึกษา.
- Bado, N. (2019). Game-based learning pedagogy: A review of the literature. *Interactive Learning Environments*. 30(5): 936–948. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1683587>