

บทความวิชาการ (Academic article)

การส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา

Promoting spelling skills through games for second-grade students at

Chumchonbanbonwittaya School.

จตุมาศ ชำนาญ^{1*} นิชาภา กันขุนทด¹ และ นาทยา หกพันนา¹

Jutamas Chamnan^{1*}, Nichapha KanKhunthod¹ and Nataya Hokpanna¹

วันที่รับบทความ (Received) วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised) วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

13 ธันวาคม 2567

10 กุมภาพันธ์ 2568

11 กุมภาพันธ์ 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกม ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดกลุ่มโรงเรียนเมืองสมเด็จ สำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 3 จำนวน 347 คนและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา จำนวน 19 คน ซึ่งเลือกจากนักเรียนที่มีคะแนนการทดสอบการเขียนสะกดคำต่ำกว่าร้อยละ 50 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 8 แผน และแบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำ 40 คำ วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพื้นฐาน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า หลังการใช้เกมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนสะกดคำรวมสูงถึง 81.71 โดยด้านที่มีคะแนนสูงสุดคือ การเขียนคำที่ประสมด้วยสระ -ะ (90.53%) รองลงมาคือสระ -ะ (89.47%) สระ โ-ะ (88.42%) สระ-อ (78.42%) สระอัว (76.84) และสระออ (75.79) ในขณะที่สระ -ะ มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด (74.74%) ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการใช้เกมพบว่า นักเรียนมีทักษะการเขียนสะกดคำหลังการใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ทักษะการเขียนภาษาไทย, การเขียนสะกดคำ, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

¹คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

¹Education and Educational Innovation, Kalasin University

*Corresponding author email: jutamas.ch@ksu.ac.th

Abstract

The purpose of this research was to promote the spelling skills of Grade 2 students by using games and to compare the spelling skills of students before and after using the game. The population used in the research is 2nd grade students under the Mueang Somdej School Group. Kalasin Primary Education Area Office, Area 3, totaling 347 people and the sample group in the research were Grade 2 students at Ban Bon Witthaya Community School, 19 people. This was selected from students whose spelling test scores were lower than 50 percent. The research tools included 8 game-based learning plans and a 40-word spelling skill test. Analyze data Using basic statistics, percentages, averages, and standard deviations. The research results found that After using the game, students had average scores in spelling skills. The total was as high as 81.71, The highest score was found in the area of spelling words with the vowel -ะ (90.53%), followed by the vowel เ-ะ (89.47%), vowel โ-ะ (88.42%), vowel เ-อ (78.42%), vowel อัว (76.84%), and vowel ออ (75.79%), while the vowel The results of comparing spelling skills before and after using the game found that Students' spelling skills after using the game were significantly higher than before using the game at the .05 level.

Keywords: Thai writing skills, Spelling skills, Game-based learning

บทนำ

ภาษาเป็นสิ่งที่สำคัญของคนที่จะช่วยให้เราเข้าใจตรงกัน เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์แต่ละคนไปยังคนอื่น ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์และที่สำคัญภาษายังแสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ และความมั่นคงของชาติ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยัง อีกรุ่นหนึ่ง ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ใช้ในการแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มี ความมั่นคงทางสังคมและทางเศรษฐกิจ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน, (2551)

ทักษะการเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กจะต้องรู้จักการสะกดคำให้ถูกต้องก่อน จึงสามารถเขียนเป็นประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าเด็กสะกดคำไม่ได้เด็กจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องอื่นได้ และไม่สามารถแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองได้ มาลัย พงษ์อนันต์, (2563) แม้การเขียนสะกดคำจะเป็นมาตรฐานตัวชี้วัดที่อยู่ในรายวิชาภาษาไทย แต่สภาพปัญหาเรื่องการเขียนสะกดคำยังคงเป็นปัญหาในการเรียนการสอนอยู่บ่อยครั้ง อันเนื่องมาจากการไม่ศึกษาหลักเกณฑ์ของภาษา ขาดการฝึกฝน ไม่ระมัดระวัง และไม่ใส่ใจในการเขียน ทั้งนี้ ผลการประเมินทักษะการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564 ระดับชาติ (National Test) ของโรงเรียนวัดสิทธารามมีผลคะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียนอยู่ที่ 48.88 ซึ่งต่ำกว่า

ระดับประเทศที่มีผลคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 52.67 จึงจำเป็นต้องเร่งพัฒนาปรับปรุงการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสิทธาราม อำเภอวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทองให้ดียิ่งขึ้น ดังที่ทวีศักดิ์ อุ่นจิตติกุล, (2558) ได้กล่าวถึงความหมายของการเขียน สกคคำ คือ วิธีการนำตัวอักษรในภาษาไทยมาประสมกันเป็นคำหรือพยางค์ตามอักขรวิธีของแม่บท มาตราตัวสะกด โดยตัวอักษรภาษาไทยประกอบด้วยพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ฉะนั้นการเขียน สกคคำจึงเป็นกระบวนการของการผสมคำตามหลักเกณฑ์เพื่อนำมาใช้ในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้การเขียนสกคคำจึงควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง Pretty, (1980) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ที่มีต่อความสามารถในการเขียน สกคคำ เช่น ความสามารถในการอ่าน การฟัง การพูด เจตคติที่มีต่อการสะกดคำ ความเอาใจใส่ในการเรียนสุภาพทั่วไป และความสามารถพิเศษแต่ละองค์ประกอบเหล่านี้จะมีผลกระทบต่อความสามารถทางการเขียนของนักเรียนทั้งสิ้น

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่ส่งเสริมทักษะการเขียนสกคคำด้วยกลวิธีเทคนิคและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้อย่างหลากหลาย ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสื่อการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้นก็เป็นสื่ออีกอย่างหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเขียนสกคคำ เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยความสนุกสนานมีความสุขกับการเรียน สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, (2554) กล่าวว่าเกมเป็นการเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้เห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมจะต่างจากของเล่นอย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่เป็นสื่ออุปกรณ์ช่วยสอน ทำให้เด็กได้พัฒนาการคิดหาเหตุผล การสังเกต การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา การทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้จากหน่วยการเรียนรู้ และทักษะพื้นฐานสำคัญต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่ฝึกเตรียมความพร้อมสนองต่อพัฒนาการตามวัย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุนิษฐา บุญศรี อัญญา พลอยโสภณ และรัชณี อิมอก (2563) ได้ศึกษาผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสกคคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 85 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ .05

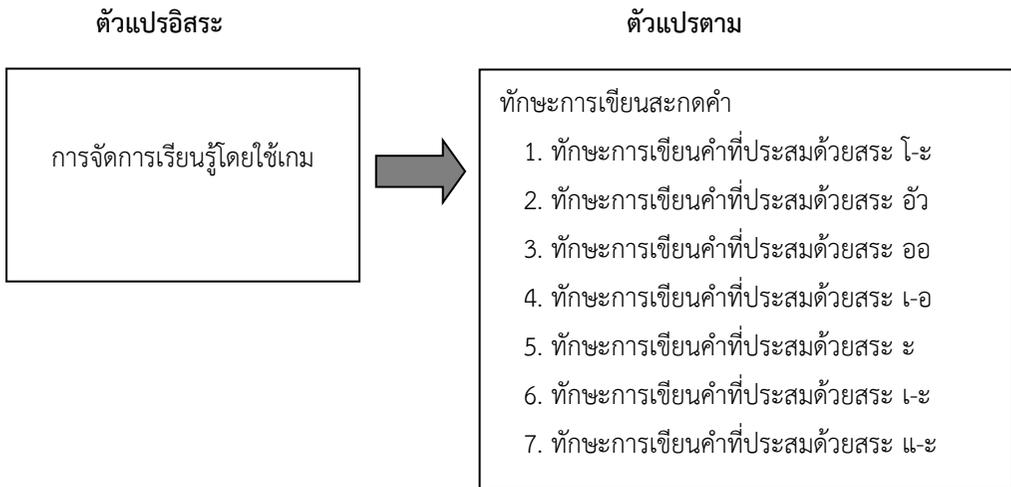
จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเกมมาใช้ในการส่งเสริมทักษะการเขียนสกคคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ เพื่อให้ นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายเกิดการเรียนรู้ตามสภาพจริง นักเรียนเข้าใจและไม่เบื่อหน่ายกับการเรียนส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสกคคำสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนสกคคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา โดยใช้เกม
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสกคคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา ก่อนและหลังการใช้เกม

กรอบแนวคิดการศึกษา

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วนำมาสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดการศึกษา ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัย

1. กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดกลุ่มโรงเรียนเมืองสมเด็จพระสังฆราชสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาภาคพลินธุ์ เขต 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 347 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จากนักเรียนทุกคนที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 8 แผน
2. แบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กระทรวงศึกษาธิการ เกี่ยวกับความสำคัญ ธรรมชาติและลักษณะเฉพาะ วิสัยทัศน์ คุณภาพ ผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ซึ่งผู้วิจัยเลือกมาทำการวิจัย

1.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา และศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์

1.3 ศึกษาการวัดและประเมินผลตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานศึกษาระดับ และประเมินผลตามหลักสูตรสถานศึกษาและศึกษาการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

1.4 ศึกษาวิธีการ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกม และเลือกสาระที่เป็นองค์ความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ในการ เขียนแผนการจัดการเรียนรู้

1.5 วิเคราะห์เนื้อหา โครงสร้าง สาระ จุดประสงค์ และเวลาที่ดำเนินการสอน ในการสร้าง แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1.6 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้ความ สัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์ การเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ จำนวน 8 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม ความสอดคล้องและส่วนประกอบต่าง ๆ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ทำการปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ซึ่งประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ภาษา และด้านการวัดผลและประเมินผลการศึกษาวิจัย

เมื่อได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญแล้ว นำมาหาค่าเฉลี่ยมีเกณฑ์การประเมิน โดยใช้ มาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของ Likert บุญชม ศรีสะอาด, (2560), น. 121.

เกณฑ์การให้คะแนน

ความคิดเห็น	คะแนน
เหมาะสมมากที่สุด	5 คะแนน
เหมาะสมมาก	4 คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	3 คะแนน
เหมาะสมน้อย	2 คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	1 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยเหมาะสม ดังนี้

ระดับคะแนนค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
คะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.51-5.00 หมายถึง	เหมาะสมในระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.51-4.50 หมายถึง	เหมาะสมในระดับมาก
คะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.51-3.50 หมายถึง	เหมาะสมในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.51-2.50 หมายถึง	เหมาะสมในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.00-1.50 หมายถึง	เหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

1.9 นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน มาวิเคราะห์ ซึ่งการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ ด้านสาระสำคัญ ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อและแหล่งการเรียนรู้ ด้านการวัดผลและประเมินผล ด้านองค์ประกอบของแผนโดยรวม มีผลการวิเคราะห์ความเหมาะสม

1.10 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจคุณภาพแล้ว เพื่อปรับปรุงข้อบกพร่อง แผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์แล้วของแผนอีกครั้ง

1.11 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 19 คน ในภาคเรียน ที่ 1 ปีการศึกษา 2567

2. สร้างแบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

การสร้างแบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำ ดังนี้

2.1.1 คู่มือหลังสูตรแกนกลางการศึกษา พุทธศักราช 2551

2.1.2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเขียนสะกดคำ

2.2 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง จุดประสงค์การเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.3 ศึกษาทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบการประเมินการเรียนรู้ ด้านพุทธิพิสัย วิธีการสร้างแบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์และการสร้างข้อสอบแบบอัตนัย สมนึก ภัททิยธนี, (2560), น. 178-181.

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบอัตนัย การเขียนตอบ จำนวนรวม 40 คำ

2.5 นำแบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำที่สร้างขึ้นเสนอต่อ อาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะ

2.6 นำแบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม ประเมินความเหมาะสม เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยมีเกณฑ์การ ประเมิน ดังนี้

ให้ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้ไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

2.7 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องปรากฏว่าแบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำ จำนวน 40 คำ ได้ค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 ถึง 1.00

2.8 นำแบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำ ที่ผ่านการวิเคราะห์ และปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย จำนวน 20 คน เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบ

2.9 นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อ และค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson)

2.10 จัดพิมพ์แบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำ ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว จำนวน 20 คำ เป็นฉบับจริง เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 19 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยใช้แบบแผนการทดลอง แบบกลุ่มเดียวทดสอบ ก่อน-หลัง (one Group Pre-Test post-test Design) ลีออน สายยศ และ อังคนา สามยศ, (2538), น. 216.

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบ ก่อน-หลัง

กลุ่ม	Pre - test	Treatment	Post - test
N	T ₁	X	T ₂

N แทน กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

T₁ แทน การทดสอบก่อนการทดลอง (Pre - test)

X แทน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

T₂ แทน การทดสอบหลังการทดลอง (Post - test)

2. ขั้นตอนในการทดลอง

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลของการส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำ ก่อนการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้วิจัยเป็นผู้ทดสอบด้วยตนเอง

2.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรม โดยใช้เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 แผน แผนละ 1 วัน ๆ ละ 60 นาที รวม 8 วัน

2.3 เมื่อสิ้นสุดการทดลองผู้วิจัยดำเนินการทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำ หลังการจัดกิจกรรมโดยใช้แบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนการทดลอง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ทดสอบด้วยตนเอง

2.4 เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้เกมสำหรับกำหนดการจัดกิจกรรม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยมีขั้นตอนดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในการทำวิจัยดังนี้

1) ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและแบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ สอนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐาน

2) นำผลที่ได้มาแปลความหมายของข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำเสนอโดยแบ่งเป็น 2 ตอน ตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม

การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นการนำคะแนนทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้จากการประเมินวัดผลจากการเรียน หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มาหาค่าสถิติพื้นฐาน คือ เฉลี่ยและค่าร้อยละ ดังปรากฏในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละของคะแนนแบบประเมินวัดผลจากการเรียนรู้การสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้จากการประเมินหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

คะแนนแบบประเมินวัดผลจากการเขียนสะกดคำ	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ
ด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ โ-ะ	4.42	0.51	88.42
ด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ อัว	3.84	0.69	76.84
ด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ ออ	3.79	0.71	75.79
ด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ เ-อ	7.84	1.12	78.42
ด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ -ะ	4.53	0.61	90.53
ด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ เ-ะ	4.53	0.51	89.47
ด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ แะ-ะ	3.74	0.65	74.74

จากตารางที่ 2 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละการเขียนสะกดคำ โดยรวม เท่ากับ 81.71 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ -ะ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละสูงสุด เท่ากับ 90.53 รองลงมา คือ ด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ เ-ะ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 89.47 ส่วนด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ โ-ะ มีคะแนน

เฉลี่ยร้อยละ 88.42 ส่วนด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ เออ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78.42 ส่วนด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ อัว มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 76.84 ส่วนด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ ออ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.79 และส่วนด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ แะ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุด เท่ากับ 74.74 เมื่อพิจารณานักเรียนเป็นรายบุคคล พบว่า ทักษะการเขียนสะกดคำ มีคะแนนร้อยละระหว่าง 70.00 - 90.00 และ เมื่อนำคะแนนร้อยละไปเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ จำนวน 19 คน

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้เกม

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game - Based Learning มีรายละเอียดดังตาราง 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงผลการผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม (n = 19)

	คะแนนการทดสอบวิชาภาษาไทย		ผลต่างของคะแนน
	ก่อนจัดกิจกรรม (40 คะแนน)	หลังจัดกิจกรรม (40 คะแนน)	
รวม	283	621	338
ค่าเฉลี่ย	14.89	32.68	17.79
ร้อยละ	41.2	81.71	44.47
S.D.	3.59	3.46	0.98

จากตารางที่ 3 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ มีคะแนนทักษะการเขียนสะกดคำเพิ่มขึ้น จากก่อนการใช้เกมร้อยละ 44.47 ของคะแนนเต็ม (40 คะแนน)

เพื่อเป็นการทดสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยจึงนำคะแนนทักษะ การเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มาเปรียบเทียบอันดับที่ของผลต่างด้วยสถิติทดสอบ Wilcoxon Mathched Pairs Signed Ranks Test ดังปรากฏในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค KWDL ร่วมกับบาร์โมเดล

คนที่	คะแนนทักษะการเขียนสะกดคำ		ผลต่างของคะแนน	ลำดับที่ของผลต่าง	ลำดับที่เป็น +	ลำดับที่เป็น -
	ก่อนจัดกิจกรรม (40 คะแนน)	หลังจัดกิจกรรม (40 คะแนน)				
1	19	36	17	5	5	
2	13	32	19	17	17	
3	17	34	17	5	5	
4	19	36	17	5	5	
5	15	32	17	5	5	
6	8	26	18	12.5	12.5	
7	18	37	19	17	17	
8	9	27	18	12.5	12.5	
9	10	28	18	12.5	12.5	
10	14	31	17	5	5	
11	18	37	19	17	17	
12	17	34	17	5	5	
13	16	34	18	12.5	12.5	
14	19	36	17	5	5	
15	11	29	18	12.5	12.5	
16	15	35	20	19	19	
17	16	33	17	5	5	
18	18	35	17	5	5	
19	11	29	18	12.5	12.5	
รวม					T ⁺ = 190	T ⁻ = 0

จากตารางที่ 4 นำมาวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. H₀ = คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับคะแนนทดสอบก่อนเรียน

H₁ = คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน มีค่าสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน

2. กำหนดให้ $\alpha = .05$

3. เอาค่า T⁺ หรือ T⁻ ที่มีค่าน้อยกว่าไปเปรียบเทียบกับค่า T ตาราง (กำหนด $\alpha = .05$) ในที่นี้คือ T⁻ = 0

4. นำ N ของจำนวนลำดับที่ ที่มีอยู่ทั้งหมดไปเปิดตาราง (ไม่รวม ties) ในที่นี้ N = 19 ได้ค่า T(0.05, 19) = 53

5. จะปฏิเสธ H0 ถ้า T คำนวณ น้อยกว่าหรือเท่ากับ T ตาราง

6. ค่า T คำนวณ (0) น้อยกว่า T ตาราง (53) จึงปฏิเสธ H0

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

1. ทักษะการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม พบว่า หลังการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ ทักษะการเขียนสะกดคำ โดยรวม เท่ากับ 81.71 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ -ะ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละสูงสุด เท่ากับ 90.53 รองลงมา คือ ด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ -ะ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 89.47 ส่วนด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ โ-ะ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.42 ส่วนด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ -เอ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78.42 ส่วนด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ อัว มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 76.84 ส่วนด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ ออ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.79 และส่วนด้านการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ -ะ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุด เท่ากับ 74.74 เมื่อพิจารณานักเรียนเป็นรายบุคคล พบว่า ทักษะการเขียนสะกดคำ มีคะแนนร้อยละระหว่าง 70.00 - 90.00 และ เมื่อนำคะแนนร้อยละ ไปเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ จำนวน 19 คน

2. ผลเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม พบว่า หลังการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะการเขียนสะกดคำ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีคะแนนเฉลี่ย 14.89 และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีคะแนนเฉลี่ย 32.68 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 17.79 คิดเป็นร้อยละ 44.47 ของคะแนนเต็ม (40 คะแนน)

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์การวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา โดยใช้เกม ผู้วิจัยขออภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบอนวิทยา โดยใช้เกม พบว่า เกมช่วยพัฒนาให้นักเรียน มีทักษะการเขียนสะกดคำสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละทักษะการแก้โจทย์ปัญหาดังกล่าวอยู่ที่ 81.71 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 เมื่อพิจารณาผลการพัฒนาทักษะรายบุคคลของนักเรียนมีคะแนนผ่านเกณฑ์การประเมิน โดยนักเรียนที่ทำคะแนนได้มากที่สุดคือ 37 คะแนน และนักเรียนที่ทำคะแนนได้น้อยที่สุดคือ 26 คะแนน ซึ่งนักเรียนสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากขึ้น รวมถึงการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ส่งผลให้นักเรียนเขียนคำได้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย เกิดประสิทธิภาพและต่อยอดในการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ ต่อไป โดยสังเกตได้จากแบบทดสอบการเขียนสะกดคำ เนื่องจากกิจกรรมเกม เป็นกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินช่วย

ฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่น กำหนดไว้และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วยประเภทและลักษณะของเกม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, (2554) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมการเรียนรู้ (Didactic Game) ว่า เกมการเรียนรู้เป็นการเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้มองเห็น ได้ ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมการเรียนรู้จะต่างจากของเล่นอย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ อรุณี บุญญานุกูล, (2562) กล่าวว่า เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน เกิดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา กับสถานการณ์ที่ต้องเผชิญ ฉัตรมงคล สอนกัน, (2555) ที่ได้กล่าวว่า เกมที่มีเนื้อหาและรูปภาพ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ ร่วมกับกระบวนการที่ส่งเสริมการเรียนรู้ส่งผลต่อการพัฒนาการทางสติปัญญาและกระบวนการคิดวิเคราะห์ นอกจากนี้การสอนโดยใช้เกมยังส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ วิสารัตน์ ทองเพ็ชร, (2563) กล่าวว่า ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้กิจกรรมเกม การศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสูงขึ้นกว่าก่อนการใช้กิจกรรมเนื่องจากนักเรียนได้ลงมือค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการเล่นเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำ นักเรียนได้ออกแบบและประสมคำด้วยตนเอง มากกว่าการเรียนรู้จาก คำที่ครูกำหนดให้จึงทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทน LuuTrong Tuan, (2012) ได้ศึกษาเรื่องการจดจำ คำศัพท์โดยใช้เกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบว่าเกมมีผลต่อการจำคำศัพท์ของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา แห่งหนึ่งในเวียดนามหรือไม่ โดยมีการสุ่มเลือกชั้นเรียนสองชั้นเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองจะ ได้เล่นเกมเพื่อจำศัพท์ ในขณะที่กลุ่มควบคุมจะไม่ได้ทำแบบทดสอบโดยที่ไม่ได้เล่นเกม กลุ่มตัวอย่างอิสระ t-test ถูกจัดเตรียมขึ้นเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนหลังผลของการทดสอบ พบว่ากลุ่มทดลองนั้น สามารถนึกคำศัพท์ออกหรือจำศัพท์ได้มากกว่าอีกกลุ่ม ในช่วงภาวะที่ต้องจดจำคำศัพท์ในทันที หรือแม้กระทั่ง ในช่วงภาวะที่ช้ากว่านั้นจากการทดสอบก่อนและหลังของนักเรียนทั้งสองกลุ่มนั้นพบว่าผลลัพธ์จากกลุ่มทดลอง นั้นเป็นที่น่าพอใจกว่ากลุ่มควบคุม เพราะพวกเขาสามารถจดจำคำศัพท์สามารถใช้ศัพท์นั้นระบุได้ทันที

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลัง การจัดกิจกรรมโดยใช้เกม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 19 คน มีการพัฒนาทักษะการเขียน สะกดคำ หลังการใช้เกม สูงกว่าก่อนการใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการ ใช้กิจกรรมเกม เป็นกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้ การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก ช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เพิ่มความหลากหลายให้บทเรียน และ ช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมายซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุนิษฐา บุญศรี อัญญา พลอยโสภณ และรัชณี อิมอก, (2563) ได้ศึกษาผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการ เรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกดคำโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบ เจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากคะแนนของแบบทดสอบเรื่องการเขียนสะกดคำยากของ

นักเรียนที่มีคะแนนต่ำกว่า 20 คะแนน จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบเรื่องการเขียนสะกดคำยาก 2) แบบทดสอบเขียนสะกดคำในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ จำนวน 3 แผน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบสมมติฐานด้วยสอบค่าที่ ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.22/88 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำมีคะแนนเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ .05 นิภา อุ่นถา (2551) ที่ได้ศึกษาการสร้างและพัฒนาชุดฝึกทักษะ การใช้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำ ด้วยเกมปริศนาคำทาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเขียนสะกดคำของนักเรียน หลังจากใช้ชุดฝึกทักษะการใช้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำด้วยเกมปริศนาคำทาย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เฉลี่ยร้อยละ 85.31 นอกจากนี้ นภาพร แสงตัน, (2554) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านแม่อนกลาง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ผลการศึกษาพบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนค่าเฉลี่ย 15.57 คิดเป็นร้อยละ 51.90 และหลัง เรียน เฉลี่ย 25.42 คิดเป็นร้อยละ 84.76 มีความก้าวหน้าร้อยละ 32.85 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. สามารถนำกิจกรรมเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษาได้ เพราะเกมเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน โดยจะช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนการสอนทำให้เกิดการพัฒนาในการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงขึ้นมากกว่าเดิม อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีเจตคติหรือทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยเพิ่มขึ้น
2. สามารถนำผลการศึกษาวิจัยนี้ ไปพัฒนาต่อยอดสู่การสร้างผลงานทางวิชาการ อาทิ เช่น การเขียนเป็นหนังสือ ตำรา หรือการสร้างหลักสูตรการเรียนรู้อ่านสะกดคำภาษาไทยเบื้องต้นสำหรับประชาชน เป็นต้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำกิจกรรมเกม ไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนอื่นเพื่อจะได้ข้อสรุปการวิจัยที่กว้างขวางมากขึ้น
2. ควรมีการสร้างกิจกรรมเกม ในหน่วยการเรียนรู้อื่นหรือในระดับชั้นอื่น ๆ
3. ควรศึกษาทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้กิจกรรมอื่น ๆ บูรณาการกับรายวิชาต่าง ๆ เช่น การจัดกิจกรรมแต่งเรื่องจากภาพ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- ฉัตรมงคล สนวนกัน (2555) การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย โดยการจัด ประสบการณ์ด้วยเกม การศึกษา. (วิทยานิพนธ์ ค.ม). สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
- นภาพร แสงตัน (2554) ผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้เกม การศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. เชียงใหม่: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 3.
- นิภา อุ่นถา (2551) การสร้างและพัฒนาชุดฝึกทักษะการใช้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำ ด้วยเกม ปริศนา คำทาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. น่าน: สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาน่าน เขต 1
- มาลัย พงษ์อนันต์, (2563) การพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านและการเขียนสะกดคำพื้นฐานของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2 (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- วิสารัตน์ ทองเพ็ชร. (2563). การพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสารงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ (การวิจัยในชั้นเรียน). สมุทร: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการเขต 2
- ทวีศักดิ์ อุ่นจิตติกุล. (2558). คู่มือการเรียนรู้การสอนภาษาไทยโดยวิธีแจกลูก และสะกดคำ. กรุงเทพฯ: บริษัท วศิระ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 10), กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- ล้อม สายยศ และ อังคณา สามยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.
- สมนึก ภัททิยธนี, (2560) การวัดผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4). กทม: สันติ: ประสานการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2554). บทสรุปและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติ จากผลการประเมินคุณภาพภายนอกรอบสอง (พ.ศ. 2549-2553) ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุนิษฐา บุญศรี อัสฎา พลอยโสภณ และรัชนี อิมอก. (2563). ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การ เขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารการจัดการทางการศึกษาปฐมวัย*. 2(1), 32-33. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/ECCEM/article/view/251513/169430>
- อรุณี บุญญาณกุล (2562) ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัด กิจกรรม "ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์*. 4(2), 83-87. สืบค้น 5 พฤศจิกายน 2567 จาก <https://shorturl.asia/7tyvc>

LuuTrong Tuan . (2012). *Vocadulary Recollection through Games, theory and Peactice in Language Studies*. 2(2): 257-264; February.

Pretty, W.T., and Jensen, J. M. (1980) . *The Spelling Program Developing Children'sLanguale*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.