

บทความวิชาการ (Academic article)

การพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก

Development of Tone Inflection Skills for Middle-Class Consonants in Grade I Students Through Games and Positive Reinforcement

อัญมณี คำภูมิ^{1*} นิชาภา กันขุนทด¹ และ นาทยา หกพินนา¹Anyamanee Kamphumee^{1*}, Nichapha Kankhunthod¹ and Nataya Hokpanna¹

วันที่รับบทความ (Received) วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised) วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)
15 ธันวาคม 2567 17 กุมภาพันธ์ 2568 19 กุมภาพันธ์ 2568

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านก้านเหลืองดง อำเภอดงหลวง จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 14 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก และแบบทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวกของนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนภาพรวม 25.07 คิดเป็นร้อยละ 83.57 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละสูงที่สุด เท่ากับ 95.71 และ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุด เท่ากับ 71.42 2) ผลเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก พบว่า หลังการใช้เกมและการเสริมแรงทางบวกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง สูงกว่าก่อนการใช้เกมและการเสริมแรงทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การพัฒนาทักษะ, การผันวรรณยุกต์, เกมการเรียนรู้, แรงเสริมเชิงบวก

¹คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

¹Education and Educational Innovation, Kalasin University

*Corresponding author e-mail : anyamanee.ka@ksu.ac.th

Abstract

The objectives of this research article are 1) to develop middle-letter tone inflection skills for Grade 1 students through games and positive reinforcement; 2) to compare middle-letter tone inflection skills for Grade 1 students before and after through games and positive reinforcement. The target group used in this research is Grade 1 students in the academic year 2024, Ban Kan Lueang Dong School, Dong Luang District, Mukdahan Province, totaling 14 people. The research tools included learning plans through games and positive reinforcement. and a test of tonal variation skills for middle letters. Analyze data Using basic statistics, averages and percentages. The results of the research were found: 1) The results of the development of tonal inflection skills of middle letters. Through games and positive reinforcement of students The overall average score after studying was 25.07, or 83.57 percent. When considering each aspect, it was found that the highest percent average score was 95.71 and the lowest percent average score was 71.42 2) Comparative results of tonal variation skills of middle letters for Grade 1 students before and after through games and positive reinforcement. It was found that after using games and positive reinforcement for Prathom 1 students, the tonal inflection skills of middle letters higher than before using games and positive reinforcement Statistically significant at the .05 level.

Keywords: Skills Development, Tonal inflection, learning games, positive reinforcement

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือของคนในชาติ เพื่อการสื่อสารทำความเข้าใจและใช้ภาษาในการประกอบกิจการงาน ทั้งส่วนตน ครอบครัว กิจกรรมทางสังคมและประเทศชาติ เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ การบันทึกเรื่องราวจากอดีตถึงปัจจุบัน และเป็นวัฒนธรรมของชาติ ดังนั้นการเรียนภาษาไทยจึงต้องเรียนรู้เพื่อให้เกิดทักษะอย่างถูกต้องเหมาะสมในการสื่อสาร เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ แสวงหาความรู้และประสบการณ์ เรียนรู้ในฐานะเป็นวัฒนธรรมทางภาษาให้เกิดความชื่นชม และภูมิใจในภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กรมวิชาการ, (2545, น. 21)

การอ่านและการเขียนเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ภาษาทุกภาษาทั้งในการเรียนระดับพื้นฐานและในระดับสูง การเรียนในระดับพื้นฐานจะเน้นในด้านการอ่านการเขียนได้ถูกต้อง มีความแม่นยำในหลักเกณฑ์ทางภาษา ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญและเป็นความจำเป็นของนักเรียนทุกคน ครูในระดับพื้นฐานจำเป็นต้องมีความรู้ในเรื่องหลักและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย ได้แก่ หลักการสะกดคำ ไตรยางค์ การผันเสียงวรรณยุกต์ คำควบกล้ำ อักษรนำ เป็นต้น กรมวิชาการ (2545) การอ่านและการเขียน จึงเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ในการจัดกิจกรรมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 คน ซึ่งเป็นวัยเพิ่งเริ่มต้นฝึกเขียน ฝึกอ่านนั้น มักประสบปัญหาเกี่ยวกับการเขียนและการอ่านหลายประการ เช่น การจำสระหรือพยัญชนะ การอ่านสะกดคำ และการเขียนสะกดคำไม่ได้ โดยเฉพาะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ การเขียนวรรณยุกต์ผิด เป็นต้นซึ่งเป็นปัญหาและอุปสรรคต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน พบว่าการอ่านคำศัพท์ที่มีรูปวรรณยุกต์นักเรียนจะอ่านออกเสียงไม่ถูกต้อง เมื่ออ่านออกเสียงไม่ถูกต้องก็จะทำให้การแปลความหมายของคำผิด ทำให้ส่งผลต่อการเรียนของนักเรียนเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยต่ำ จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนส่วนใหญ่พบว่า นักเรียนขาดความสนใจและเบื่อหน่ายต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาที่เกี่ยวกับการอ่านผันวรรณยุกต์ ภาษาไทยมีพยัญชนะถึง 44 ตัว ระดับพื้นเสียงของพยัญชนะแตกต่างกัน ทำให้แยกเป็น 3 กลุ่ม คือ เสียงสูง เสียงกลาง และเสียงต่ำ เมื่อนำมาประสมเป็นคำระดับพื้นเสียงที่แตกต่างกันจะทำให้การใช้วรรณยุกต์ต่างกันด้วยและคำบางคำพื้นเสียงของคำกับวรรณยุกต์ไม่ตรงกันทำให้นักเรียนเกิดความสับสน ไม่เข้าใจ จึงเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน เมื่อนักเรียนขาดการฝึกฝน การอ่านคำที่มีรูปวรรณยุกต์กำกับ นักเรียนจึงขาดทักษะทางภาษา เมื่อนำไปใช้เขียนเพื่อสื่อความหมายจึงทำให้เกิดความผิดพลาด กรมวิชาการ (2546, น.146-156) นอกจากนี้ยังพบว่าสาเหตุของปัญหา คือ ครูใช้กิจกรรมการเรียนการสอนไม่หลากหลายและกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูใช้ คือ วิธีสอนแบบบรรยาย ยึดตำราเป็นหลัก และขาดเทคนิคการสอน ทำให้ไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียน และครูมีภาระงานอื่น ๆ นอกเหนือจากงานสอนปกติที่มากเกินไป เป็นเหตุให้ครูจัดการเรียนการสอนไม่เต็มที่

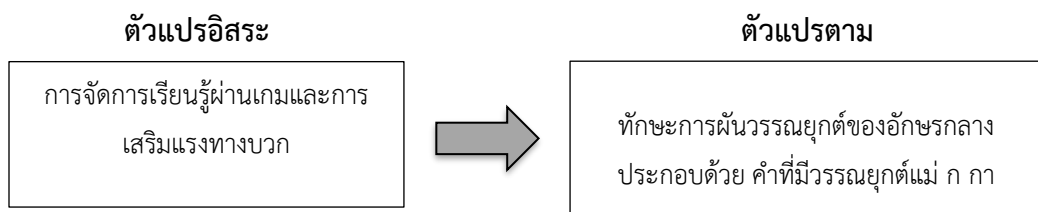
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการสอนหนึ่งที่น่าสนใจซึ่งมีความสอดคล้องกับธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานการใช้สื่อในรูปแบบ ของเกมเข้ากับการจัดการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ก็มีความสำคัญเป็นอย่างมาก ซึ่งทิศนา ขัมมณี (2560, น. 81) ได้ให้ความหมายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2554) กล่าวว่าเกมเป็นการเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้เห็น มองเห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมจะต่างจากของเล่นอย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่เป็นสื่ออุปกรณ์ช่วยสอน ทำให้เด็กได้พัฒนาการคิดหาเหตุผล การสังเกต การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา การทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้จากหน่วยการเรียนรู้ และทักษะพื้นฐานสำคัญต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่ฝึกเตรียมความพร้อมสนองตอบต่อการพัฒนาการตามวัย

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะแก้ปัญหาโดยการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณยุกต์ สร้างและพัฒนาการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการผันวรรณยุกต์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการอ่านและการเรียนรู้ได้หากมีเวลาและตั้งใจฝึกอย่างจริงจังตามศักยภาพของแต่ละบุคคล และเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สามารถนำความรู้ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาหมุกดาหาร เขต 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านก้านเหลืองดง อำเภอดงหลวง จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก จำนวน 5 แผน
- 2) แบบทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กระทรวงศึกษาธิการ เกี่ยวกับความสำคัญ ธรรมชาติและลักษณะเฉพาะ วิสัยทัศน์ คุณภาพ ผู้เรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ซึ่งผู้วิจัยเลือกมาทำการวิจัย

1.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา และศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านก้านเหลืองดง อำเภอดงหลวง จังหวัดมุกดาหาร

1.3 ศึกษาการวัดและประเมินผลตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานศึกษาการวัดและประเมินผลตามหลักสูตรสถานศึกษาและศึกษาการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

1.4 ศึกษาวิธีการ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการเสริมแรงทางบวก และเลือกสาระที่เป็นองค์ความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

1.5 วิเคราะห์เนื้อหา โครงสร้าง สาระ จุดประสงค์ และเวลาที่ดำเนินการสอน ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.6 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีความสัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์ การเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 5 ชั่วโมง

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ความสอดคล้องและส่วนประกอบต่างๆ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ทำการปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ภาษา และด้านการวัดผลและประเมินผลการวิจัย

เมื่อได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญแล้ว นำมาหาค่าเฉลี่ยมีเกณฑ์การประเมิน โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (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 ท่าน มาวิเคราะห์ ซึ่งการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ ด้านสาระสำคัญ ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อและแหล่งการเรียนรู้ ด้านการวัดผลและประเมินผล ด้านองค์ประกอบของแผนโดยรวม มีผลการวิเคราะห์ความเหมาะสม

1.10 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจคุณภาพแล้ว เพื่อปรับปรุงข้อบกพร่อง แผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์แล้วของแผนอีกครั้ง

1.11 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนโรงเรียนบ้านก้านเหลือง อำเภอดงหลวง จังหวัดมุกดาหาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 คน ในภาคเรียน ที่ 1 ปีการศึกษา 2567

2. สร้างแบบทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง

การสร้างแบบทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และตัวชี้วัด สาระภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.2 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง จุดประสงค์การเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.3 ศึกษาทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบการประเมินการ เรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย วิธีการสร้างแบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์และการสร้างข้อสอบแบบอัตนัย (สมนึก ภัททิยธนี, 2560, น. 178-181)

2.4 สร้างแบบทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง จำนวน 20 ข้อ

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อ อาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะ

2.6 นำแบบทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมประเมินความเหมาะสม เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

ให้ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้ไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

2.7 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องปรากฏว่าแบบทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง จำนวน 20 คำ ได้ค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 ถึง 1.00

2.8 นำแบบทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง ที่ผ่านการวิเคราะห์ และปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านก้านเหลืองดง สำนักงานเขตพื้นที่ ประถมศึกษามุกดาหาร เขต 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย จำนวน 15 คน เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบ

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

2.10 จัดพิมพ์แบบทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว จำนวน 20 ข้อ เป็นฉบับจริง เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนโรงเรียนบ้านก้านเหลือดอง อำเภอดงหลวง จังหวัดมุกดาหาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยใช้แบบแผนการทดลอง แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อน-หลัง (one Group Pre-Test post-test Design) (ลิ้น สหายศ 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
T ₁	แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง (Pre – test)
X	แทน	การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก
T ₂	แทน	การทดสอบหลังการทดลอง (Post – test)

2. ขั้นตอนในการทดลอง

2.1 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง ก่อนการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ทดสอบด้วยตนเอง

2.2 ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมและการเสริมแรงทางบวก ที่สร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งสิ้น 5 แผน แผนละ 1 วัน ๆ ละ 60 นาที รวม 5 วัน

2.3 ผู้วิจัยใช้เกมและการเสริมแรงทางบวกในการดำเนินการเรียนการสอนทุกแผน และในท้ายของชั่วโมงนักเรียนทำแบบทดสอบย่อย เพื่อพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางเพื่อเก็บคะแนน

2.4 เมื่อสิ้นสุดการทดลองผู้วิจัยดำเนินการทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบ ก่อนการทดลอง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ทดสอบด้วยตนเอง

2.5 เปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยมีขั้นตอนดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในการทำวิจัยดังนี้

1) ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าร้อยละ (percentage)

2) นำผลที่ได้มาแปลความหมายของข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำเสนอโดยแบ่งเป็น 2 ตอน ตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกมและการเสริมแรงบวก

การพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกมและการเสริมแรงบวก เป็นการนำคะแนนทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้จากทดสอบหลังผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวกมาหาค่าสถิติพื้นฐาน คือ เฉลี่ยและค่าร้อยละ ดังปรากฏในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละของคะแนนทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้จากทดสอบ หลังผ่านเกมร่วมกับการเสริมแรงทางบวก

	คะแนนทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรกลาง						รวม (30 คะแนน)
	ด้านที่ 1 (5 คะแนน)	ด้านที่ 2 (5 คะแนน)	ด้านที่ 3 (5 คะแนน)	ด้านที่ 4 (5 คะแนน)	ด้านที่ 5 (5 คะแนน)	ด้านที่ 6 (5 คะแนน)	
$\bar{X}$	4.07	4.79	4.07	4.43	4.14	3.57	25.07
S.D.	0.73	0.43	0.83	0.76	0.86	0.76	3.83
ร้อยละ	81.42	95.71	81.42	88.57	82.85	71.42	83.57

หมายเหตุ

ด้านที่ 1 หมายถึง การอ่านคำอักษรกลางที่มีรูปวรรณยุกต์

ด้านที่ 2 หมายถึง การผันวรรณยุกต์อักษรกลาง

ด้านที่ 3 หมายถึง การเขียนคำอักษรกลางที่มีรูปวรรณยุกต์

ด้านที่ 4 หมายถึง การเติมคำอักษรกลางที่มีรูปวรรณยุกต์

ด้านที่ 5 หมายถึง การอ่านและสะกดคำที่มีรูปวรรณยุกต์

ด้านที่ 6 หมายถึง การเขียนตามคำบอกอักษรกลาง

จากตารางที่ 1 พบว่า หลังผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง โดยรวม เท่ากับ 83.57 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการผันวรรณยุกต์อักษรกลาง มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละสูงที่สุด เท่ากับ 95.71 รองลงมาคือ ด้านการเติมคำอักษรกลางที่มีรูปวรรณยุกต์ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.57 รองลงมาคือ ด้านการอ่านและสะกดคำที่มีรูปวรรณยุกต์ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 82.85 ส่วนด้านการอ่านคำอักษรกลางที่มีรูปวรรณยุกต์และด้านการเขียนคำอักษรกลางที่มีรูปวรรณยุกต์ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.42 และด้านการเขียนตามคำบอกอักษรกลาง มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุด เท่ากับ 71.42

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก

การเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก เป็นการนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง ก่อนและหลังผ่านเกมร่วมและการเสริมแรงทางบวก มาหาผลต่าง ดังปรากฏในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ร้อยละของผลต่างคะแนนทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก

	คะแนนทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรกลาง		ผลต่างของคะแนน
	ก่อนจัดกิจกรรม (30 คะแนน)	หลังจัดกิจกรรม (30 คะแนน)	
รวม	254	351	97
ค่าเฉลี่ย	18.14	25.07	6.92
ร้อยละ	60.47	83.57	23.09
S.D.	4.80	3.83	1.48

จากตารางที่ 2 พบว่า หลังจากการใช้เกมและการเสริมแรงทางบวก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรกลาง เพิ่มขึ้นจากก่อนการใช้เกมร่วมกับการเสริมแรงทางบวกคะแนนเฉลี่ยหลังการเรียนรู้เพิ่มขึ้น 25.07 คิดเป็นร้อยละ 83.57 ของคะแนนเต็ม (30 คะแนน)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง โดยรวมเท่ากับ 83.57 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่ 2 หมายถึง การผันวรรณยุกต์อักษรกลาง มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ

สูงที่สุด เท่ากับ 95.71 รองลงมาคือ ด้านที่ 4 หมายถึง การเติมคำอักษรกลางที่มีรูปวรรณยุกต์ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ เท่ากับ 88.57 รองลงมาคือ ด้านที่ 5 หมายถึง การอ่านและสะกดคำที่มีรูปวรรณยุกต์ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ เท่ากับ 82.85 ส่วนด้านที่ 1 หมายถึง การอ่านคำอักษรกลางที่มีรูปวรรณยุกต์และด้านที่ 3 หมายถึง การเขียนคำอักษรกลางที่มีรูปวรรณยุกต์ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.42 และด้านที่ 6 หมายถึง การเขียนตามคำบอกอักษรกลางมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุด เท่ากับ 71.42

2. ผลเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้เกมและการเสริมแรงทางบวก พบว่า หลังการใช้เกมและการเสริมแรงทางบวกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง สูงกว่าก่อนการใช้เกมและการเสริมแรงทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ก่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 18.14 คิดเป็นร้อยละ 60.47 และหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.07 คิดเป็นร้อยละ 83.57 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 6.92 คิดเป็นร้อยละ 23.09 ของคะแนนเต็ม (30 คะแนน)

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบผลการวิจัยที่สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

จากการวิเคราะห์ผลการทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก พบว่า

1. ผลการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง นักเรียนมีทักษะการผันวรรณยุกต์สูงกว่าก่อนการทดลองโดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละอยู่ที่ 83.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 เมื่อพิจารณาผลการพัฒนาทักษะรายด้าน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละสูงที่สุดอยู่ที่ 95.71 จากการวิเคราะห์ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวกเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ อีกทั้งยังเป็นการฝึกให้นักเรียนได้กล้าแสดงออก และได้ลงมือปฏิบัติจริง จึงทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้นซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ซีรภาพ แซ่เซี่ย (2560) กล่าวว่า ในปัจจุบันได้มีการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เพราะเกมจะมีส่วนช่วยให้เกิดความคิดเป็นรูปธรรม ช่วยเพิ่มบรรยากาศให้มีความสนุกสนานยิ่งขึ้น หรือพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหาเป็นต้น เกมจึงมีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน เกษร สีหา (2558) ได้กล่าวว่า เกมช่วยพัฒนาความรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ สามารถจดจำความรู้ได้อย่างแม่นยำ ส่งเสริมให้เกิดปฏิภาณไหวพริบและช่วยให้พัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ทำให้นักเรียนได้พัฒนาทางด้านร่างกาย เพราะได้ฝึกการเคลื่อนไหวจากการเล่นเกม ทำให้นักเรียนได้พัฒนาทางด้านอารมณ์ สังคมและคุณธรรม ฝึกการทำงานอย่างสุขุมรอบคอบและเรียนรู้สนุกสนาน Anderson-Cooper (2020) และสอดคล้องกับที่ วรรณธิดา ยลวิลาส (2562) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่อาจทำให้นักเรียนที่ไม่ได้รับรางวัลเกิดความเบื่อหน่าย และสภาวะอารมณ์ของผู้เล่นหรือนักเรียนในขณะนั้น หรือปัจจัยแทรกซ้อนต่าง ๆ

2. ผลจากการเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางผ่านเกมและการเสริมแรงทางบวก พบว่า ทักษะการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลางของนักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ เป็นผลเนื่องมาจากเกมการศึกษานั้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และกระตุ้นให้เกิดความสนใจในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ตนเองได้เล่น อีกทั้งเกมการศึกษาที่จัดทำขึ้น มีจุดประสงค์และเนื้อหาที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน และได้ซึมซับเนื้อหาไปโดยธรรมชาติ ผ่านกระบวนการของเกมที่ถูกกำหนดโดยกฎและกติกา โดยสะท้อนจากผลการทดสอบทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรกลางหลังเรียนที่ค่าเฉลี่ยของการผลทดสอบสูงกว่าการทดสอบก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของอรุณี บุญญานุกูล (2562) กล่าวว่า เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน เกิดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา กับสถานการณ์ที่ต้องเผชิญ และสอดคล้องกับแนวคิดของ จิรวัดน์ สุขไสย (2564) ได้กล่าวว่า การแทรกเกมลงในกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียน ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานและผ่อนคลาย ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของวิสารรัตน์ ทองเพ็ชร (2563, น. 30-333) ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาชิงช้า โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาชิงช้า โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ และ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาชิงช้าก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดเสาชิงช้า จำนวน 4 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ และ 2) แบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ สามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้อยู่ในระดับดีทุกคน และ 1) ทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสูงขึ้นกว่าก่อนการใช้กิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .50 ในการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรกลาง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นั้น เพื่อให้การจัดการกระบวนการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพผลจากการวิจัยทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนด้วยเกมร่วมกับการเสริมแรงทางบวกดังกล่าวต้องคำนึงถึงรายละเอียดต่าง ๆ หลายประการ เช่น 1) การเลือกชนิดของเกมหรือการสร้างเกมต้องสอดคล้องกับวัยของผู้เรียน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ 2) เกมและอุปกรณ์การเล่นเกมต้องไม่อันตรายต่อผู้เล่นเกม 3) เนื้อหาที่นำมาเล่นเกม ต้องเหมาะสมกับวัยของผู้เล่นเกม 4) ควรมีการแจ้งกติกาการเล่นเกมและสาธิตการเล่นเกมก่อนการเล่นทุกครั้ง 5) ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่นักเรียนทุกคนโดยให้นักเรียนได้เล่นเกมอย่างทั่วถึงและตัดสินใจแพ้ชนะตามกติกาอย่างยุติธรรม

ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม เป็นทางเลือกหนึ่งที่ผู้สอนสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาของแต่ละรายวิชา ซึ่งการใช้เกมเป็นสื่อเสริมหรือสื่อหลักในการเรียนการสอนนั้น อาจขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในการเรียนการสอนของรายวิชานั้น ๆ และเมื่อมีการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้เป็นสื่อการสอนแล้ว อาจ

ส่งผลต่อความตั้งใจ ความกระตือรือร้นของผู้เรียนที่มากขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้และมีพัฒนาการที่ดีขึ้น แต่ก็ยังมีความเป็นไปได้ที่ผู้เรียนจะสนใจเพียงสื่อการสอนประเภทเกมมากเกินไป จนทำให้ไม่สนใจการเรียนการสอน โดยผู้สอนเท่าที่ควร จนบางครั้งอาจทำให้ไม่สนใจเนื้อหาในบทเรียน เนื่องจากผู้เรียนจดจ่อกับการใช้เกมเพื่อความสนุกสนานมากเกินไป ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนร่วมกับเกมนั้น ผู้สอนจึงเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างถูกต้องและเหมาะสม โดยผู้สอนจำเป็นต้องแนะนำ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนโดยผู้สอน และการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และสามารถใช้เทคโนโลยีประเภทเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมด้วยตนเอง งานวิจัยนี้เป็นเพียงการนำเกมไปใช้กับบทเรียนที่มีอยู่ในเกมเท่านั้น ไม่ได้ครอบคลุมเนื้อหาทุกบทเรียน จึงอาจทำให้ผู้สอนหรือที่จะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเกมสำหรับการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยได้รับแนวทางหรือการออกแบบการเรียนการสอนที่จะนำไปใช้กับการออกแบบและพัฒนาหรือใช้ในการเรียนการสอนได้ เท่าที่ควร

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมร่วมกับการเสริมแรงทางบวกนั้น การชี้แจงกติกาในการเล่น และการให้นักเรียนลองฝึกเล่นเกมให้ถูกต้องตามกติกาก่อนเล่นเกมจริงเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นอย่างมาก

1.2 ครูควรวางแผนจัดเวลาให้เหมาะสมกับการทำแบบฝึกหัดท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ให้เพียงพอ

1.3 ในขณะที่เล่นเกมหรือระหว่างการทำแบบทดสอบครูควรดูแลเอาใจใส่การตอบคำถามของนักเรียนทุกคนในแบบทดสอบ เพื่อสังเกตการตอบแบบทดสอบได้ถูกต้องตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

1.4 ในหัวข้อสาระการเรียนรู้เดียวกันควรมีการเรียงลำดับเกมที่เนื้อหาง่ายไปสู่เกมที่เนื้อหาหายาก หรือควรเรียงลำดับเกมที่มีเนื้อหาปูพื้นฐานให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เนื้อหาง่ายไปสู่การเล่นเกมที่เนื้อหาที่ยากขึ้นได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการวิจัยเรื่องพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรกลางโดยใช้เกมร่วมกับการเสริมแรงทางบวกกับนักเรียน ในระดับชั้นต่าง ๆ เพิ่มเติม

2.2 ควรมีการทำวิจัยเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์อักษรกลางโดยใช้เกมร่วมกับการเสริมแรงทางบวกกับการสอนในแบบต่าง ๆ

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2545). *การเรียนรู้แบบร่วมมือ*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.

กรมวิชาการ. (2546). *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่*

2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพมหานคร.

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกษร สีหา.(2558). *การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ การสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- จิรวัดน์ สุขไสย. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 23(3), 92-102.
- ทิศนา แวมมณี. (2560). *รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภาพ แซ่เจี๋ย. (2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษา ชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- ลื้อน สายยศ และ อังคนา สามยศ.(2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.
- วรรณธิดา ยลวิลาศ. (2562). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชั่น. ใน *นวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์ เพื่อความยั่งยืน. การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ครั้งที่ 1* (น. 378-391). มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.
- วิสารัตน์ ทองเพียร. (2563). *การพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก. สมุทรปราการ: โรงเรียนวัดเสาธงนอก.*
- สมนึก ภัททิยธนี. (2560). *การวัดผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กาฬสินธุ์: ประสานการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2554). *บทสรุปและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติ จากผลการประเมินคุณภาพภายนอกรอบสอง (พ.ศ. 2549-2553) ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อรุณี บุญญานุกุล. (2562). ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์*, 4(2), 237-252.
- Anderson-Cooper, A.(2020). Using games as a tool to teach vocabulary to English language learners (Order No. 27956866) Available from ProQuest Dissertations and Theses Global. Retrieved from <https://www.proquest.com/openview/975e29ad84e18cdacedacae3547445a9/1?cbl=44156&pq-origsite=gscholar>