



ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียน
สะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Effects of Cippa the Model Learning Management Combined with Language Games
on Spelling Writing Ability of Primary 3 Students

วิภาวี เกิดมณี^{1*}, สวัสดิ์ชัย ศรีพนมธนากร² และชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์³

Wipawee Kerdmanee^{1*}, Sawatchai Sripanomtanakorn² and Chuanpob laosanuruk³

¹นักศึกษา ปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

^{2,3}อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

¹*Master Student Curriculum and Instruction Faculty of Education Rambhai Barni Rajabhat University

^{2,3}Lecturer from the Faculty of Education Rambhai Barni Rajabhat University

*Corresponding Author Email: ampandpax@gmail.com

Received: 5 May 2025

Revised: 12 May 2025

Accepted: 16 May 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา 2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีเครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ แผนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา และแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 36 คน และเป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 36 คน คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยอแซฟวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายกำหนดเป็นกลุ่มทดลอง แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากเครื่องมือการวิจัยมาวิเคราะห์ในสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที และการทดสอบเอฟ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ชิปปาโมเดล, เกมทางภาษา, การเขียนสะกดคำ



Abstract

This research consists purposes were 1. to compare the spelling ability of primary 3 students before and after learning through the CIPPA model combined with language games 2. to compare the spelling ability of primary 3 students before and after learning through the conventional teaching method and 3. to compare the spelling ability of primary 3 students taught through the CIPPA model combined with language games and those taught through the conventional teaching method. This is a quantitative research study The research instruments consist of a conventional lesson plan a lesson plan based on the CIPPA model combined with language games, and a spelling ability test. The sample group consisted of 36 students and the control group also consisted of 36 students. Both groups were primary 3 students at Joseph Wittaya School during the first semester of the 2024 academic year selected through simple random sampling. The experimental group was designated from this sampling process. The data collected through the research instruments were analyzed using statistics such as mean, standard deviation, t-test and F-test. The results of the study were as follows 1) The third grade primary school who students received the CIPPA model learning program combined with language games had significantly higher spelling writing ability than before learning at the .01 level 2) The third grade primary school students who received regular learning had significantly higher spelling writing ability than before learning at the statistical level of .01 level and 3) The 3 grade students who received the CIPPA model learning program combined with language games had significantly higher spelling writing ability than students who received the regular learning program at the .01 level.

Keywords: CIPPA Model, Language Games, Spelling Writing Ability

บทนำ

การศึกษาเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพ สอดรับกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ซึ่งหลายประเทศต่างตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาทั้งในด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันและการรักษาอัตลักษณ์ของชาติ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) สำหรับประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาคนไทยให้มีสมรรถนะตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานและสามารถก้าวข้ามกับดักรายได้ปานกลางไปสู่การเป็นประเทศพัฒนาแล้ว ในขณะเดียวกัน ภาษาไทยถือเป็นเอกลักษณ์และสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติ ที่มีบทบาทสำคัญทั้งในการสื่อสาร การแสวงหาความรู้ การพัฒนาอาชีพ และการสืบทอดภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของบรรพบุรุษ จึงควรได้รับการส่งเสริมและอนุรักษ์ให้คงอยู่คู่กับสังคมไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ทั้งนี้ กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดกลุ่มสาระวิชาภาษาไทยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ออกเป็น 5 สาระการเรียนรู้ ได้แก่ การอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด หลักการ



ใช้ภาษา และวรรณคดีและวรรณกรรม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยอแซพวิทยา จังหวัดจันทบุรี พบว่า นักเรียนจำนวนมากยังขาดทักษะที่สำคัญในการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด ไม่สามารถระบุได้ว่าพยัญชนะไทยตัวใดอยู่ในแม่ใดของมาตราตัวสะกด อีกทั้งไม่สามารถเรียงลำดับพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้อง ทำให้ไม่สามารถเขียนคำได้ตรงตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานจากการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ที่ดำเนินการโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ซึ่งจัดสอบในระดับชาติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทุกปี ผลการประเมินด้านภาษาไทยที่ครอบคลุมทักษะการอ่าน การเขียน และความเข้าใจในภาษา พบว่านักเรียนมีจุดอ่อนด้านการเขียนสะกดคำและการเรียบเรียงคำให้ถูกต้องตามมาตรฐานภาษาไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงปลายภาคเรียนที่ 2 ซึ่งมีการประเมินความสามารถด้านการอ่านออกเขียนได้อย่างเป็นทางการ พบว่านักเรียนกลุ่มใหญ่ยังไม่สามารถเขียนสะกดคำได้อย่างมีประสิทธิภาพปัญหาดังกล่าวถือเป็นอุปสรรคสำคัญในการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นวิชาหลักในการสื่อสารทางการศึกษา หากนักเรียนขาดทักษะการเขียนที่ถูกต้อง จะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ ที่ต้องใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตั้งแต่ในระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะในช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เด็กกำลังพัฒนาอย่างรวดเร็วและเปิดรับทักษะทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่การเรียนการสอนต้องมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับยุคสมัย โดยเฉพาะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติ การศึกษาจึงถือเป็นกลไกสำคัญในการเสริมสร้างศักยภาพของคนให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และมีความสามารถในการแข่งขันในเวทีโลก ภายใต้บริบทของเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ประเทศไทยจึงให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพคนไทยอย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และสมรรถนะ เพื่อก้าวข้ามกับดักประเทศรายได้ปานกลางไปสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ในกระบวนการพัฒนาศักยภาพของคนไทยนั้น ภาษาไทยถือเป็นหัวใจสำคัญเนื่องจากภาษาไทยไม่ใช่เพียงเครื่องมือในการสื่อสารเท่านั้น แต่ยังเป็นเอกลักษณ์และสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติที่สะท้อนภูมิปัญญา วิถีชีวิต และอัตลักษณ์ของความเป็นไทย ดังนั้น การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยจึงต้องเน้นที่การส่งเสริมทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน และการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง ควบคู่กับการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมที่ช่วยหล่อหลอมจิตใจให้ซาบซึ้งในคุณค่าทางภาษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) หนึ่งในแนวทางจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ผู้เรียนยุคใหม่คือ โมเดลชิปปา (CIPPA Model) ซึ่งพัฒนาโดยรองศาสตราจารย์ ดร.ทศนา แหมมณี ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ โดยครอบคลุมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และอารมณ์ โมเดลนี้ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) Construct คือการสร้างความรู้ด้วยตนเอง 2) Interaction คือการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อม 3) Physical Participation คือการมีส่วนร่วมทางร่างกาย 4) Process Learning คือการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ และ 5) Application คือการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง รูปแบบการสอนเช่นนี้ไม่เพียงแต่กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและมีความหมาย (ทศนา แหมมณี, 2563, น.122-123) อีกหนึ่งกิจกรรมที่ช่วยเสริมทักษะภาษาไทยและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ คือ เกมทางภาษา ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผสมผสานความรู้เข้ากับความสนุกสนาน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด การแก้ปัญหา และทักษะการ



สื่อสารในระยะเวลาอันสั้น ตัวอย่างเช่น เกม Bingo ที่สามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมและฝึกสมองได้เป็นอย่างดี โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายและเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีเป้าหมาย ส่งผลให้การเรียนรู้ภาษาเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ (เรืองศักดิ์ อำไพพันธ์, 2542, น.1-3)

ดังนั้น จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา ด้วยวิธีการบูรณาการในกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมุ่งเน้นศักยภาพของนักเรียนเป็นหลักเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพอันสูงสุด และการใช้เกมทางภาษามารวมในการจัดการเรียนรู้ จะทำให้นักเรียนได้รับทั้งความรู้ ความสนุกสนาน และยังเป็นการเล่นอย่างมีเป้าหมาย ที่สำคัญเพื่อให้การจัดการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับนโยบายของคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษากับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา

การจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา เป็นรูปแบบที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และมีรูปแบบการคิดค้นมาจากท่าน อาจารย์ ดร. ทิสนา แฉมนิ ซึ่งเป็อาจารย์ที่มีความรู้ ความสามารถ เป็นอย่างสูง และรูปแบบการสอนนี้ยังตอบสนองกับนโยบายการจัดการเรียนรู้ของกระทรวงศึกษาธิการที่เน้นให้ครูผู้สอนจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทิสนา แฉมนิ (2545, น.2-11) ได้ให้ความหมายของรูปแบบโมเดลชิปปา การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา (CIPPA Model) เป็นแนวทางที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งเป็นแนวคิดที่เสนอโดยทิสนา แฉมนิ (2545, น.2-11) อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษากจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีหลักการสำคัญคือ การให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมที่ครูออกแบบให้เหมาะสมกับวัย สภาพแวดล้อม และความสามารถของผู้เรียน ไม่ใช่เพียงแค่นักเรียนนั่งอยู่กลางห้อง แต่เป็นการทำให้ผู้เรียนเป็น "ศูนย์กลางของการเรียนรู้" อย่างแท้จริง กล่าวคือ เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการคิด การลงมือทำ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกระบวนการต่าง ๆ ครูในฐานะผู้ออกแบบการเรียนการสอนต้องมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับธรรมชาติของผู้เรียน และสามารถจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกมิติ ได้แก่ ด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหา หากเนื้อหายากเกินไปหรือไม่สอดคล้องกับวัย อาจทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและหมดแรงจูงใจ ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญของการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นอกจากนี้ ประยูร บุญใช้ (2561, น.77-86) ที่ได้สังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยโมเดลชิปปา



ระหว่างปี 2542–2560 จำนวน 164 เรื่องจากฐานข้อมูล Thailis พบว่า การใช้โมเดลนี้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผลลัพธ์ทางการเรียนที่ดี มีความเหมาะสมกับผู้เรียนไทย และตอบสนองต่อแนวโน้มนโยบายการศึกษาไทยที่เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และเน้นสมรรถนะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดีกล่าวได้ว่า โมเดลชิปปาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น ใช้ได้กับหลากหลายบริบทวิชา และมีหลักการที่สามารถต่อยอดการพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะภาษา การคิด และการทำงานร่วมกันของผู้เรียน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเหมาะสมในการนำมาใช้ในห้องเรียนระดับประถมศึกษาอย่างยิ่ง และควรส่งเสริมให้ครูทั่วประเทศได้เข้าใจและใช้โมเดลนี้อย่างแพร่หลายมากยิ่งขึ้น

2. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมทางภาษา

เกม คือ กิจกรรมการเล่นที่มีกติกาหรือกฎหมายในการเล่นและมีลักษณะเป็นการแข่งขัน เพื่อความสนุกสนาน จำนวนผู้เล่นอาจจะมีคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ในการเล่น มีส่วนประกอบ คือ ผู้เล่นเกม มุ่งหมาย กฎเกณฑ์ ซึ่งอาจจะมีอุปกรณ์หรือไม่ก็มีอุปกรณ์ก็ได้ เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีการตัดสินผลแพ้ชนะ ซึ่งมีนัยการศึกษาให้ความหมายของเกม ไว้ ดังนี้

ทิตินา แชมมณี (2560, น.81) กล่าวว่า วิธสอนโดยเน้นใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

ทิตินา แชมมณี (2561, น.365) กล่าวว่า เกม หมายถึง กระบวนการที่ครูจัดขึ้นเพื่อให้นักเรียน เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยนักเรียนเล่นเกมตามกฎ กติกา ครูนำพฤติกรรมระหว่าง เล่นเกมของนักเรียนและผลการเล่นเกมมาใช้ อภิปรายผลการเรียนรู้ของนักเรียน

ดังนั้น ข้างต้นสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเล่นที่มีกติกาหรือกฎหมายในการเล่นและมีลักษณะเป็นการแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน จำนวนผู้เล่นอาจจะมีคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ ในการเล่นมีส่วนประกอบ คือ ผู้เล่นเกม มุ่งหมาย กฎเกณฑ์ ซึ่งอาจจะมีอุปกรณ์หรือไม่ก็มีอุปกรณ์ก็ได้ เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีการตัดสินผลแพ้ชนะ การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้บทเรียนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ช่วยให้นักเรียนมีความเพลิดเพลินในการเรียนช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำบทเรียนได้ง่ายและมีพัฒนาการทางสังคม

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนยอแซฟวิทยา จังหวัดจันทบุรี จำนวนนักเรียนที่มีทั้งหมด 1,691 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนยอแซฟวิทยา จังหวัดจันทบุรี จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 72 คน วิธีการได้มาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม คือ ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลาก จับฉลากครั้งที่ 1 เป็นกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 36 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการ



เขียนสเกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และจับฉลากครั้งที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 36 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

2. เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

2.1 แบบแผนการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อการเขียนสเกดคำจำนวน 1 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาไทย ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 5 คน ตรวจสอบความเหมาะสมโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แล้วนำผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทำการแปลผลความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์ พบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนี้

- 1) ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
- 2) ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
- 3) ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
- 4) ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
- 5) ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.103)

2.2 แบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาไทย ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 5 คน ตรวจสอบความเหมาะสมโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แล้วนำผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2.3 แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสเกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 30 ข้อ มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัย โดยให้นักเรียนเขียนตอบผู้วิจัยนำแบบทดสอบมาหาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ 1) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาภาษาไทย ด้านการจัดการเรียนรู้และด้านการวัดผล จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ผลการพิจารณาถึงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.80-1 และ 2) นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสเกดคำ ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยอแซฟวิทยา จำนวน 38 คน ที่ผ่านการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้มาแล้ว ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.47 ถึง 0.57 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.40 ถึง 0.53 และค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น.103) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.88

3. เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือการวิจัย อาทิ 1) ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสเกดคำ จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ตอบถูก ได้ 1 คะแนน ตอบผิด ได้ 0 คะแนน ใช้เวลาทดสอบ 60 นาที 2) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อการเขียนสเกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 4 แผน รวมเวลา 8 ชั่วโมง ตามระยะเวลา และผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ที่มีผลต่อการเขียนสเกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 4 แผน รวมเวลา 8 ชั่วโมง ตามระยะเวลา และ 3) ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบ



ความสามารถในการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนและนำคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนไปวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเปรียบเทียบผลก่อนเรียนและหลังเรียนว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ 1) วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา 2) วิเคราะห์ เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ ปกติ 3) วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษากับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที (t- test) และการทดสอบ ค่าเอฟ (F- test)

ผลการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการ จัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา

ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกม ทางภาษาที่มีคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

การทดลอง	n	$\bar{x}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	36	15.8	1.89	23.9**	<.001
หลังเรียน	36	24.8	1.46		

**p = <.001

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการ เขียนสะกดคำ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.8 คะแนน และหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.8 คะแนน และจากผลการ เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 9 คะแนน

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการ จัดการเรียนรู้แบบปกติ

ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลตามตารางที่ 2 ดังนี้



ตารางที่ 2 แสดงคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่มีคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

การทดลอง	n	$\bar{x}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	36	15.1	1.86	21.3**	<.001
หลังเรียน	36	22.9	1.50		

**p = <.001

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.1 คะแนน และหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.9 คะแนน และผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ พบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 7.8 คะแนน

3. การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษากับแบบปกติผล

ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษากับแบบปกติผล ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลตามตารางที่ 3-4 ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การทดลอง	ก่อนเรียน		หลังเรียน		$\bar{x}$
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	
กลุ่มทดลอง	15.8	1.89	24.8	1.46	24.5
กลุ่มควบคุม	15.1	1.86	22.9	1.50	22.9

จากตารางที่ 3 พบว่า เมื่อทำการขจัดอิทธิพลของตัวแปรร่วมแล้ว ปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.5 คะแนน และ 22.9 คะแนน ตามลำดับ

และผู้วิจัยจึงได้ทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยใช้สถิติทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมชนิดทางเดียว ได้ผลวิเคราะห์ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังการจัดการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม (b)	43.78	1	43.78	20.20**	<.001
ภายในกลุ่ม (w)	149.57	69	2.17		
รวม (t)	193.35	70			



**P = <.001

จากตารางที่ 4 และตาราง 4 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา กับแบบปกติผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา ($\bar{x}$ = 24.8) มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ($\bar{x}$ = 22.9)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษากับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การอภิปรายผล

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ที่ตั้งไว้โดยได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา ก่อนเรียนได้คะแนนสูงสุด 19 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 10 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.8 คะแนน และหลังเรียน มีคะแนนสูงสุด 28 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 22 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.8 คะแนน และจากผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียงการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 8.78 คะแนน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อายุยังน้อย ส่งผลให้สมาธิ หรือ ความสนใจในเนื้อหาที่ยาวพอ ส่งผลให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายกับเนื้อหาที่มีหลักวิชาการ หรือเนื้อหาที่ต้องใช้การจำ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปามีทฤษฎีที่น่าสนใจ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงมีความสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนเลือกใช้ และการใช้เกมทางภาษาเข้ามามีส่วนร่วม ช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้มีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สอดคล้องกับพัชรียา เชื้อบัณฑิต (2567, น.24-32) ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตรา



ตัวสะกดแม่ กต โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.64 คะแนน และ 24.43 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียนการจัดการเรียนรู้ พบว่า สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ และเนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้และความสามารถในการเขียนที่ดีขึ้น โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ คือ 1) ขั้นทบทวนความรู้เดิม เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนผ่านกิจกรรมในขั้นนี้ ด้วยการสนทนาซักถามให้นักเรียนบอกสิ่งที่เคยเรียนรู้ การให้นักเรียนเล่าประสบการณ์เดิม หรือการให้นักเรียนเล่นเกมบิงโกมาตราตัวสะกด 2) ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ เพื่อให้นักเรียนหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่างๆ จากบัตรคำ หนังสือ เป็นต้น 3) ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เพื่อให้นักเรียนสร้างความหมายของข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ สรุปรูความเข้าใจแล้วเชื่อมโยงกับความรู้เดิม โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่มหรือกระบวนการแก้ปัญหา สร้างความรู้ขึ้นมา ด้วยการให้นักเรียนเล่นเกมอักษรไขว้มาตราตัวสะกด 4) ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม เพื่ออาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ และขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น โดยใช้กระบวนการกลุ่มแข่งขันเล่นเกม Ugly doll มาตราตัวสะกด เพื่อฝึกฝนการอ่านและความไว และยังเสริมสร้างให้นักเรียนรู้จักเคารพกฎ กติกา รู้จักแพ้ รู้จักชนะ 5) ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้ เพื่อให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย โดยการให้นักเรียนเขียนคำที่ได้จากการเล่นเกม Ugly doll มาตราตัวสะกด ผ่านแผนผังความคิด 6) ขั้นแสดงผลงาน โดยการนำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกทักษะการอ่าน และการกล้าแสดงออก 7) ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ให้เกิดความเข้าใจ และความชำนาญโดยการทำใบงานและแบบฝึกหัดที่ครูผู้สอนจัดเตรียมไว้ ซึ่งสอดคล้องกับสุทธาทิพย์ ดวงจินดา และพรสิริ เอี่ยมแก้ว (2566, น.1-10) ได้ศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียน พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา ซึ่งประกอบด้วย 1) การทบทวนความรู้เดิม 2) การแสวงหาความรู้ใหม่ 3) การทำความเข้าใจ 4) การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม 5) การสรุปและจัดระเบียบความรู้ 6) การแสดงผลงาน และ 7) การประยุกต์ใช้ความรู้ แต่ละขั้นตอน ให้ความสำคัญกับนักเรียน เน้นการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจสามารถนำความรู้เดิมมาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่และเกิดเป็นองค์ความรู้ของตนเองสามารถนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ จากการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับสุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552, น.176) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA Model) เป็น การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูล มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ รู้จักแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างกัน ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการควบคู่ไปกับการปฏิบัติ ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติ คือ การจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำคู่มือครูของหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ ที่เน้นให้จัดการเรียนรู้แบบปกติ การเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยบทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้แบบปกติ คือ ผู้เรียนจะต้องมีความกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือระหว่างการจัดการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบ และรู้ว่าตัวเองจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับอะไรบ้าง สิ่งที่จะเรียนรู้นั้น เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนไปแล้ว



อย่างไรบ้าง สิ่งที่จะเรียนรู้ นั้น สอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับความเป็นไปของโลกปัจจุบันหรือไม่และที่สำคัญผู้เรียนจะต้องกลับไปตรวจสอบการบ้าน ทบทวนความรู้ ว่าได้คำตอบที่ถูกต้องหรือไม่ หรือตอบถูกต้องตรงกับคำถามหรือไม่ สามารถสอบถามความรู้เพิ่มเติมจากผู้อื่น ก่อนที่จะสรุปคำตอบเป็นครั้งสุดท้าย โดยต้องฟังหรือหาคำตอบให้ได้มาอย่างสมบูรณ์ที่สุด ก่อนที่จะสรุปนำเสนอเนื้อหา ในการจัดการเรียนรู้แบบปกติ นักเรียนมีคะแนนก่อนเรียนสูงสุด 19 คะแนน ต่ำสุด 12 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 15.08 คะแนน และหลังเรียนได้คะแนนสูงสุด 25 คะแนน ต่ำสุด 20 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 22.86 คะแนน โดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งมีผลสอดคล้องกับบรรณานุกรม (2563, น.115) พบว่า ได้ทำการศึกษาการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่องประโยคเพื่อการสื่อสารวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา มีคะแนนสูงสุด 28 คะแนน คะแนนต่ำสุด 28 คะแนน มีคะแนนค่าเฉลี่ย 24.53 คะแนน และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีคะแนนสูงสุด 25 คะแนน คะแนนต่ำสุด 20 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 22.86 คะแนน ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดการเรียนการสอนตามคู่มือครู คือ การสอนตามเนื้อหา ครูผู้สอน เน้นให้เด็กได้คิดตาม สร้างบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ที่เน้นสร้างแรงดึงดูด กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ไม่ได้เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เช่น การนำสื่อ บัตรภาพ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จากนั้นให้นักเรียนทำใบงานหรือแบบฝึกหัด ซึ่งมีความแตกต่างกับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นทบทวนความรู้เดิม 2) ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ 3) ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่ 4) ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม 5) ขั้นสรุป 6) ขั้นแสดงผลงาน และ 7) ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งในแต่ละขั้นตอน มีความน่าสนใจ ครูผู้สอนจึงเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และเนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ยังมีอายุค่อนข้างน้อย ความสนใจในการจัดการเรียนรู้อย่างไม่ยาวนาน ครูผู้สอนจึงเลือกเอาเกมทางภาษาเข้ามาสอดแทรกระหว่างการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้เรียน เมื่อนักเรียนได้มีการแข่งขัน ได้ลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสุข และความสนใจ ทำให้บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ โดยสอดแทรกเข้าไปในขั้นตอนกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการ ทบทวนความรู้เดิม โดยครูใช้การซักถาม พูดคุย และกิจกรรม เช่น การเล่าประสบการณ์ หรือการเล่นเกมบิงโกมาตราตัวสะกด เพื่อให้นักเรียนเชื่อมโยงสิ่งที่เคยเรียนรู้กับบทเรียนใหม่ จากนั้นเข้าสู่ การแสวงหาความรู้ใหม่ โดยให้นักเรียนค้นคว้าจากแหล่งต่าง ๆ เช่น บัตรคำ หนังสือ หรือสื่อการสอนอื่น ๆ เพื่อเปิดโลกความรู้เมื่อได้ข้อมูลใหม่แล้ว นักเรียนจะเข้าสู่ ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงกับความรู้เดิม ผ่านกระบวนการคิด การทำงานกลุ่ม หรือการแก้ปัญหา เช่น การเล่นเกมอักษรไขว้มาตราตัวสะกด ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ต่อมาคือ การแลกเปลี่ยนความรู้กับกลุ่ม โดยจัดกิจกรรมกลุ่ม เช่น การแข่งขันเล่นเกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด เพื่อฝึกการอ่าน ความรวดเร็ว การทำงานร่วมกัน และการเคารพกติกาหลังจากกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนจะเข้าสู่ ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้ ด้วยการ



เขียนคำที่ได้จากเกมลงในแผนผังความคิด เพื่อช่วยให้จดจำเนื้อหาได้ง่ายขึ้นจากนั้นให้นักเรียน แสดงผลงานหน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกทักษะการพูด การอ่าน และความกล้าแสดงออกสุดท้ายคือ ชั้นประยุกต์ใช้ความรู้ โดยนักเรียนจะฝึกนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านใบงานและแบบฝึกหัด เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและความชำนาญ ซึ่งสอดคล้องกับอาบิยะห์ คงสิห์ (2562, น.105) ได้ศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อค้นพบ หรือองค์ความรู้ใหม่

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถจำแนกข้อค้นพบได้ ดังนี้

1. การใช้กิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมที่ผสมผสานระหว่างโครงสร้างการเรียนรู้ (CIPPA Model) กับเกมทางภาษา ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา
2. เกมทางภาษามีบทบาทในการเสริมสร้างแรงจูงใจและความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ภาษา ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำและฝึกฝนทักษะการสะกดคำได้ดีขึ้น
3. การเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างมีระบบและเน้นกระบวนการคิดร่วมกับกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืนมากยิ่งขึ้น

ดังนั้น องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัยนี้ คือ การบูรณาการโมเดลชิปปากับเกมทางภาษาเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำในระดับประถมศึกษา ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาภาษาไทย หรือวิชาอื่นที่ต้องการส่งเสริมสมรรถนะทางภาษาและการคิดอย่างเป็นระบบ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอน พิจารณาการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาให้มากขึ้น เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และมีจำนวนขั้นตอนถึง 7 ขั้นตอน เลือกใช้กิจกรรมในแต่ละขั้นตอนที่หลากหลาย จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

1.2 ครูผู้สอนควรคิดเกมที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติให้มากกว่านี้ เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง เลือกใช้สื่อที่ใกล้ตัว เริ่มจากคำศัพท์ง่าย ๆ เพื่อให้ผู้เรียนจดจำได้ง่ายขึ้นและรู้สึกว่าการเรียนภาษาไทยไม่ได้ยากจนเกินความเข้าใจ เพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ข้อเสนอแนะเพื่องานวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ โดยปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้ เหมาะสมกับช่วงวัย และเนื้อหาของวิชา



2.2 ควรมีการศึกษาการวิจัยในทักษะอื่น ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียน ในการเรียนวิชาภาษาไทย

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางสถานศึกษา พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงฯ.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2560). *รูปแบบและวิธีสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2561). *การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2563). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 24). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประยูร บุญใช้. (2561). *การสังเคราะห์งานวิจัยที่ใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง: โมเดลชิปปา (CIPPA Model) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน*. วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 10(28), 77-86.
- พัชรียา เชื้อบัณฑิต, สรียกานต์ ยี่แก้งเอี่ยม และปิยาภรณ์ พิษญาภิรัตน์. (2567). *การพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กดโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วารสารวิจัยและประเมินผล อุดรราชธานี, 13(1), 24-32.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2542). *Teaching With Songs*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนา.
- วรัญญา เสนสม. (2563). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่องประโยคเพื่อการสื่อสารวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). คณะศึกษาศาสตร์สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุนทร สีนพานนท์ และคณะ. (2552). *การพัฒนาทักษะการคิดตามแนวปฏิรูปการศึกษา*. กรุงเทพฯ: เทคนิคพรินติ้ง.
- สุดาทิพย์ ดวงจินดา และพรสิริ เอี่ยมแก้ว. (2566). *ผลการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วารสารครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 6(1), 1-10.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: พรักหวานกราฟฟิค.
- อาปีตะย์ คงสิเหร่. (2562). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน สงขลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.