

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา
โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะในรายวิชาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Improving Reading-aloud and Writing Skills in Section-by-section Spelling using
Game-Based Learning (GBL) in Conjunction with Skills Training Kits in Thai Language
Courses for 2nd Graders

อรนภา พิมพ์เสนา¹ สุธิตา วังศรี² จุฑามาส ศรีจำนงค์³

E-mail: jutamus001@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาทักษะการอ่านออกเสียง และการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา ในวิชาภาษาไทย (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลนาอาน 1 บ้านติดต่อกัน จำนวน 7 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 และระดับดี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 43.00 (2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับการใช้ชุดฝึกทักษะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ชุดฝึกทักษะ

Abstract

The objective of this research were to 1) study reading-aloud skills and write out section-by-section spelling in Thai language 2) compare students' learning achievements before and after class. It uses Game-Based learning (GBL) in conjunction with skills training kits. Samples include 7 Grade 2 students at Na-an Public School. Research instruments included reading and writing skills training kits, achievement tests. Analyze the data using mean, standard deviation, and t-test for dependent.

The results showed that 1) students had reading-aloud skills and write out section-by-section spelling in Thai language include 4 students (57.00%) were very good and 3 students (43.00%) were good. 2) the post-test achievement of students who taught using Game-Based learning (GBL) in combination with skills training kits was statistically significantly higher than before class at .05 level.

Keywords: reading-aloud skills and write out section-by-section spelling, game-based learning, skill training kits

ความเป็นมาของปัญหา

ภาษาไทยเป็นภาษาที่เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติไทย เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร และถ่ายทอดความรู้ ตลอดจนถึงความคิด ความรู้สึกจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ถ่ายทอดวัฒนธรรมของคนไทย เป็นทักษะพื้นฐานที่ใช้แสวงหาความรู้จากนานาวิทยาการ เสริมสร้างคุณภาพชีวิตให้สูงขึ้น และเป็นเครื่องมือสานสัมพันธ์ให้เกิดความสามัคคีในสังคมและประเทศชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ทักษะพื้นฐานสำคัญของภาษาไทยคือการอ่านและการเขียน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ในระดับสูง

Games-Based Learning (GBL) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานที่เชื่อมโยงระหว่างเกมการศึกษาและเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมที่สนุกสนานสามารถนำความรู้ในห้องเรียนนำมาทำกิจกรรมเกม

^{1,2} นักศึกษาลัทธิศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

³ อาจารย์ประจำกลุ่มวิชาวัดผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

การศึกษา Games-Based Learning (GBL) ได้เป็นเหมือนการนำความรู้มาใช้ได้จริงโดยที่ครูผู้สอนสามารถประเมินผลการจัดการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมได้ และผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียนโดยมีเนื้อหาสาระที่สามารถดึงดูดผู้เรียนได้จากการออกแบบชุดฝึกทักษะที่หลากหลาย เช่น ชุดฝึกทักษะที่มีการระบายสี คำศัพท์ที่ไม่มากจนเกินไป เนื้อหาที่มีความน่าสนใจเหมาะสมกับวัยของนักเรียน และยังสามารถให้นักเรียนฝึกอ่านและฝึกเขียนเพื่อเป็นการทบทวนบทเรียนของนักเรียนได้

จากการลงพื้นที่เพื่อสังเกตการสอนในโรงเรียนเทศบาลนาอาน 1 บ้านติดต่อ วิชาภาษาไทย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ขาดทักษะการอ่านและการเขียนแจกลูกสะกดคำ เนื่องจากครูยังมีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นเนื้อหาเฉพาะในหนังสือเรียน ทำให้นักเรียนขาดการฝึกฝนด้านทักษะการอ่านและการเขียนแจกลูกสะกดคำ ทำให้ขาดความมั่นใจในการเรียนรู้ โดยเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ยังเป็นเด็ก มีความสนใจในการเล่นเกมน การใช้สื่อประกอบการสอนที่น่าสนใจ ทำกิจกรรมที่ได้ฝึกปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตัวของนักเรียนเอง จะทำให้การจัดกิจกรรมมีความน่าสนใจมากกว่าการเรียนรู้เนื้อหาแบบเรียนอย่างเดียว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาไทย มาช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนแจกลูกสะกดคำในภาษาไทย เรื่อง แจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการอ่าน และการเขียนแจกลูกสะกดคำในภาษาไทย เรื่อง แจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะในรายวิชาภาษาไทย
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน เรื่อง แจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะในรายวิชาภาษาไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. **ประเภทของการวิจัย**
การวิจัยในชั้นเรียน ออกแบบเป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
2. **ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**
 - 2.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านติดต่อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565
 - 2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 7 คน ได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในชั้นเรียนที่ไปปฏิบัติการสอน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านติดต่อ
3. **เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล**
 - 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 4 แผน
 - 3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เป็นแบบปรนัย จำนวน 10 ข้อ
 - 3.3 แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียน
4. **การเก็บรวบรวมข้อมูล**
 - 4.1 ผู้วิจัยวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยการสอบถามครูและสัมภาษณ์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
 - 4.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยให้นักเรียนทราบ และอธิบายถึงบทบาทหน้าที่ของนักเรียนและผู้วิจัย
 - 4.3 ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยนักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา เป็นแบบปรนัยจำนวน 10 ข้อ
 - 4.4 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนเทคนิคเกมเป็นฐาน (GBL) เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะที่เตรียมไว้ และทำชุดฝึกทักษะวัดความสามารถในการอ่านและการเขียน
 - 4.5 นักเรียนทำการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบปรนัย จำนวน 10 ข้อ
5. **การวิเคราะห์ข้อมูล**
 - 5.1 วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ

5.2 ทดสอบเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนเทคนิคโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ โดยใช้สถิติการทดสอบที่ ชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent)

ผลการวิจัย

1. นำเสนอผลการวิเคราะห์ทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ ดังตาราง 1-2

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา

นักเรียน	มาตราตัวสะกด แม่กง		มาตราตัวสะกด แม่กม		มาตราตัวสะกด แม่เกย		มาตราตัวสะกด แม่เกว		ทักษะ การอ่าน (20)	ทักษะ การเขียน (20)	รวม คะแนน (40)	ระดับคะแนน
	ทักษะ การอ่าน (5)	ทักษะ การเขียน (5)	ทักษะ การอ่าน (5)	ทักษะ การเขียน (5)	ทักษะ การอ่าน (5)	ทักษะ การเขียน (5)	ทักษะ การอ่าน (5)	ทักษะ การเขียน (5)				
นักเรียนคนที่ 1	4	4	3	5	3	4	3	5	13	17	30	ดี
นักเรียนคนที่ 2	5	4	4	5	4	5	4	5	17	19	36	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 3	4	5	3	4	4	4	3	5	14	15	29	ดี
นักเรียนคนที่ 4	4	5	4	4	5	3	4	5	17	18	35	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 5	4	5	4	5	4	5	4	5	16	20	36	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 6	4	5	4	5	3	3	3	5	14	17	31	ดี
นักเรียนคนที่ 7	4	5	4	5	3	3	4	5	15	20	35	ดีมาก

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 7 คน มีทักษะการอ่านและการเขียนแจกลูกสะกดคำ ในมาตราตัวสะกดแม่กง แม่กม แม่เกย และแม่เกว อยู่ในระดับดี ถึงระดับดีมาก

ตารางที่ 2 ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลนาคาน 1 บ้านติดต่อ

คะแนนทักษะ การอ่านและการเขียน	คะแนนทักษะ ทางภาษาไทย	ระดับทักษะ ทางภาษาไทย	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
19-20	35 – 40	ดีมาก	4	57.00
17-18	29 – 34	ดี	3	43.00
15-16	23 – 28	ปานกลาง	-	
ต่ำกว่า14	ต่ำกว่า 22	ปรับปรุง	-	

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะการอ่านออกเสียง และการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 และระดับดี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 43.00

เลขที่ 1 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 13 คะแนน อยู่ในระดับปรับปรุง ระดับคะแนนทักษะการเขียน 17 คะแนน อยู่ในระดับดี ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 30 คะแนน อยู่ในระดับดี

เลขที่ 2 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 17 คะแนน อยู่ในระดับดี ระดับคะแนนทักษะการเขียน 19 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 36 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

เลขที่ 3 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 14 คะแนน อยู่ในระดับปรับปรุง ระดับคะแนนทักษะการเขียน 15 คะแนน อยู่ในระดับปานกลาง ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 29 คะแนน อยู่ในระดับดี

เลขที่ 4 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 17 คะแนน อยู่ในระดับดี ระดับคะแนนทักษะการเขียน 18 คะแนน อยู่ในระดับดี ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 35 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

เลขที่ 5 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 16 คะแนน อยู่ในระดับปานกลาง ระดับคะแนนทักษะการเขียน 20 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 36 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

เลขที่ 6 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 14 คะแนน อยู่ในระดับปรับปรุง ระดับคะแนนทักษะการเขียน 17 คะแนน อยู่ในระดับดี ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 31 คะแนน อยู่ในระดับดี

เลขที่ 7 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 15 คะแนน อยู่ในระดับปานกลาง ระดับคะแนนทักษะการเขียน 20 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 35 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

2. นำเสนอผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน ดังตาราง 3-4

ตารางที่ 3 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ

นักเรียน	การทดสอบ		D	D^2	$(X^2)_1$	$(X^2)_2$
	ก่อนเรียน	หลังเรียน				
นักเรียนคนที่ 1	5	9	4	16	25	81
นักเรียนคนที่ 2	7	10	3	9	49	100
นักเรียนคนที่ 3	10	9	1	1	100	81
นักเรียนคนที่ 4	7	9	2	4	49	81
นักเรียนคนที่ 5	8	9	1	1	64	81
นักเรียนคนที่ 6	9	10	1	1	81	100
นักเรียนคนที่ 7	10	10	0	0	100	100
รวม	56	66	12	144	3136	4356

ตาราง 4 เปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ

การทดสอบ	N	\bar{X}	S.D.	ΣD	ΣD^2	t-test	p-value
ก่อนเรียน	7	8.00	1.90	12	144	3.29*	0.0083
หลังเรียน	7	9.43	0.53				

*p. <0.05

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับการใช้ชุดฝึกทักษะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลนาคาน 1 บ้านติดต่อ ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ มีทักษะอยู่ในระดับดีมาก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 และระดับดี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 43.00 ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐาน และการใช้ชุดฝึกทักษะ ช่วยพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำ มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา มีการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษา ร่วมกับการใช้ชุดเสริมทักษะให้นักเรียนฝึกอ่านและฝึกเขียนสะกดคำภาษาไทย ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนได้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนด้วยการตั้งคำถาม กระตุ้นให้เกิดความตื่นตัว ได้รับความสนใจด้วยเกมประกอบการสอนที่หลากหลาย ซึ่งเหมาะกับวัยของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกม ฝึกการอ่านและการเขียนผ่านเกม และชุดฝึกทักษะ โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการจัดการเรียนรู้ และขั้นการอธิบายและสรุปบทเรียน ประกอบกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ ร่วมกับชุดฝึกทักษะ ที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้เพิ่มเติมจากการทำแบบฝึกเสริมทักษะ จึงทำให้มีทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของญานวรรณ ปิ่นคำ และคณะ

(2562) ได้ศึกษาการพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา มีทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราอยู่ในระดับดี

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับการใช้ชุดฝึกทักษะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตรงตามความสนใจของผู้เรียน มีการวัดความรู้พื้นฐานของนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน และจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดฝึกทักษะมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา นักเรียนเรียนรู้การสะกดคำ และเขียนแจกลูกสะกดคำ อ่านสะกดคำ ระบายสีให้สวยงามในชุดกิจกรรมที่มีกิจกรรมการทบทวนความรู้และให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้ชุดฝึกทักษะมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา และสรุปเนื้อหาอีกครั้งร่วมกับนักเรียน จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของภานุวัฒน์ จารุณัย และแสงเดือน คงนาวัน (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา กรณีศึกษา โรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพัง อำเภอนองหาน จังหวัดอุดรธานี ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา มีทักษะการอ่านคำพื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 และระดับดี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 43.00
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับการใช้ชุดฝึกทักษะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ ครูควรพิจารณาเลือกเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับช่วงเวลาและวัยของผู้เรียน
2. ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา สามารถนำไปใช้พัฒนาผู้เรียนในระดับชั้นเรียนอื่นได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา เพื่อให้มีแนวปฏิบัติในการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน
2. ควรมีการหาคุณภาพของสื่อวัตกรรม เช่น ชุดฝึกทักษะ เพื่อให้งานวิจัยมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด
- ภานุวัฒน์ จารุณัย และแสงเดือน คงนาวัน. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา กรณีศึกษา โรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพัง อำเภอนองหาน จังหวัดอุดรธานี. มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.
- ญาณวรรณ ปินคำ และคณะ. (2562). การพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย. วิทยานิพนธ์ สาขาการสอนภาษาไทย. คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.