

การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
Development of Reading and Spelling Skills by Games and Reading and Spelling Skills
Exercises of 3rd Grade Students

อุษณา ประจิตร¹ กนกพร พรหมสุวรรณ² นรากร แก้วสุวรรณ³
E-mail: kanokporn.pro@lru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เปรียบเทียบผลหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จังหวัดเลย ที่กำลังเรียนอยู่ในปีการศึกษา 2563 จำนวน 52 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จังหวัดเลย ที่กำลังเรียนอยู่ปีการศึกษา 2563 ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน 26 คน และได้ทำการทดสอบเพื่อคัดเลือกนักเรียน โดยทำการทดสอบการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 40 คำ มีนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 40 คำ 2) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผนฯละ 1 ชั่วโมง และ 3) แบบฝึกทักษะการสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยนำคะแนนจากการทดสอบการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และแบบฝึกทักษะการสะกดคำ มาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมาวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ใช้สถิติ t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพที่ 88.32/73.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่า แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำมีคุณภาพอยู่ในความเหมาะสมระดับมากที่สุด และ 2) ผลหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test) มีค่าเฉลี่ย 16.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 8.94 (Post-test) มีค่าเฉลี่ย 29.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 8.59 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: ทักษะการสะกดคำ เกม แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ

Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop an exercise in reading and spelling skills on words with consistent spelling of grade 3 students to be effective according to criteria 70/70 and 2) compare the results after learning management by using educational games and reading and spelling skills exercises before and after classes. The population used in this research was 52 primary school students in Loei Rajabhat University Demonstration School, Loei Province who were studying in the academic year 2020. The sample group was Prathomsuksa 3 students in Loei Rajabhat University Demonstration School, Loei Province. Loei who are currently studying in the academic year 2020 which was obtained from a random sampling of 26 students and tested to select students. by doing a reading and spelling test Regarding the words with the correct spelling of the sham section, 40 words, 5 students who did not pass the 60 percent criteria. The tools used in this research consisted of: 1) A reading and spelling test on the subject of 40 words spelled words according to section 2) Plans for learning management in Thai language courses using educational games Grade 3, 5 plans, 1 hour each, and 3) Spelling skill exercises on words with the correct spelling according to the section of students in grade 3 By taking the score from the reading

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

³ ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนเมืองเลย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 1

test, spelling, subject, words that have the same spelling according to the section before and after learning management and practice spelling skills come to mean and the standard deviation were analyzed. by using a ready-made program using t-test statistics.

The results of the research were as follows: 1) Reading and spelling skill exercises of Grade 3 students had an efficiency of 88.32/73.50, which was higher than the specified limit. and experts are of the opinion The quality of reading and spelling practice form was at the most appropriate level, and 2) the results after learning management by using educational games and reading spelling skills before and after studying (Pre-test) were: Mean 16.00 and standard deviation 8.94 (Post-test) mean 29.40 and standard deviation 8.59 have academic achievement. after school is higher than before was statistically significant at the 0.05 level, which was in accordance with the set assumptions.

Keywords: spelling skills, games, reading and spelling skills exercises

ความเป็นมาของปัญหา

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและนำไปใช้ในชีวิตจริง การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทหรือย่อและคำประพันธ์ชนิดต่างๆ ตลอดจนการอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่านเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งทักษะในการอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ หากเด็กในชั้นประถมศึกษามีปัญหาในการอ่านและเขียนจะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระอื่นๆ เพราะการอ่านและเขียนมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตเป็นอย่างยิ่ง ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นที่จะต้องสอนการอ่านสะกดคำภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญในการอ่านและเขียน (ผดุง อารยะวิญญู, 2535)

จากการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยพบว่า นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ไม่มีตัวสะกดได้ แต่ไม่สามารถอ่านสะกดคำที่มีตัวสะกดได้ ส่งผลให้ความสามารถในการอ่านลดลง ทำให้นักเรียนขาดความมั่นใจในการอ่าน ไม่กล้าที่จะอ่านออกเสียงบทเรียนต่างๆ ในชั้นเรียนร่วมกับเพื่อน และไม่ชอบหรือไม่อยากเรียนในรายวิชาภาษาไทย ครูผู้สอนจึงเห็นความสำคัญของการฝึกฝนทักษะการอ่านสะกดคำที่มีตัวสะกด โดยเริ่มจากการให้นักเรียนได้ฝึกฝนการอ่านสะกดคำที่ตัวสะกดตรงตามมาตราก่อน เพื่อให้นักเรียนเกิดความเคยชินก่อนจะฝึกฝนในระดับที่สูงขึ้น ครูผู้สอนจะต้องออกแบบการจัดการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสมและกระตุ้นการให้นักเรียนอยากเรียนรู้ควบคู่ไปกับการฝึกฝน ซึ่งกิจกรรมหนึ่งที่กระตุ้นให้เด็กสนใจเกือบทุกวัยโดยเฉพาะ เด็กวัย 6 ถึง 9 ขวบ เป็นวัยที่ไม่ชอบการนั่งเรียนอยู่กับที่แล้วรับการสอนเหมือนกับเด็กวัยอื่นๆ แต่สิ่งที่พวกเขาชอบ คือ การเล่น โดยเกมการศึกษาเป็นสื่อที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในการสังเกต ช่วยให้เห็นสิ่งที่ควรจะได้เห็น ได้ฟัง หรืออย่างรวดเร็ว เกมการศึกษาจึงแตกต่างจากการเล่นทั่วไป เกมการศึกษามีจุดมุ่งหมายที่จะช่วยให้ผู้เล่นมีความพร้อมที่จะเรียนภาษาและพัฒนาด้านทักษะการอ่าน ฝึกความมีระเบียบวินัย ฝึกการเล่นและเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาด้านอารมณ์และสังคม (วิภา ตันจุลพงษ์, 2549)

การอ่านแจกลูกสะกดคำให้ถูกต้องมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อนักเรียนในการพัฒนาการอ่าน การอ่านเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้วิชาต่างๆ ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำให้ถูกต้องจึงเป็นเรื่องสำคัญและต้องระมัดระวังเป็นพิเศษ ถือเป็นทักษะที่ต้องเอาใจใส่และฝึกฝนอย่างจริงจังเพื่อให้เกิดความรู้ความชำนาญและไม่สื่อความหมายผิด ซึ่งอาจทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่พึงประสงค์ การฝึกทักษะด้วยแบบฝึกเป็นส่วนประกอบที่สำคัญประการหนึ่งในการสอนทักษะทางภาษา การใช้แบบฝึกจะช่วยให้นักเรียนเกิดความมั่นใจคล่องแคล่วในการเรียนรู้แต่ละทักษะ สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินทักษะทางภาษาของนักเรียน นักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกชนิดต่างๆ มีความคงทนในการเรียนรู้เพราะนักเรียนได้ฝึกกระทำบ่อยๆ นักเรียนได้ลงมือกระทำเองและสนุกสนานในการทำแบบฝึก (มนทิรา รักดีณรงค์, 2540)

จากการศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าว พบว่า การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนโดยการใช้แบบฝึกทักษะควรคู่กับการจัดการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำหลังการใช้แบบฝึกพัฒนาการอ่านสะกดคำตามมาตราตัวสะกดไทย สูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกพัฒนาการอ่านสะกดคำตามมาตราตัวสะกดไทย (ปัทมา ทพศิริ, 2551) การใช้แบบฝึกทักษะควรคู่กับการจัดการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำโดยการใช้เกมการศึกษา ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านได้จริง ดังนั้นผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยเน้นการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบของเกมการศึกษา เพื่อให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ จากการเล่นโดยมีกฎเกณฑ์หรือกติกา จะเป็นพื้นฐานการเตรียมความพร้อมโดยเป็นการเล่นที่ไม่มุ่งเน้นเฉพาะเกมบัตรภาพ แต่เป็นเกมหลายรูปแบบที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาได้แก่ ด้านภาษา คณิตศาสตร์ เหตุผล มิตรสัมพันธ์ ประสาทสัมผัสการรับรู้และการจำ ตลอดจนความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ (นพเก้า โมลาขาว, 2560) ควบคู่ไปกับการฝึกฝนจากชุดแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ พัฒนาทักษะโดยใช้ แบบฝึกทักษะจะส่งผลถึงพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน คือ ช่วยในการปรับพฤติกรรมการเรียน ส่งเสริมความเข้าใจความชำนาญ การคิดในใจ และแก้ปัญหาด้วยตนเองได้เร็ว ถูกต้องและแม่นยำ (ฉวีวรรณ กิรติกร, 2538)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อเปรียบเทียบผลหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยใช้รูปแบบที่มีกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว โดยจัดให้มีการทดสอบก่อนเรียน และทดสอบหลังเรียน (The One-Group Pretest-Posttest Design)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จังหวัดเลย ที่กำลังเรียนอยู่ในปีการศึกษา 2563 จำนวน 52 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จังหวัดเลย ที่กำลังเรียนอยู่ ปีการศึกษา 2563 โดยได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน 26 คน และได้ทำการทดสอบเพื่อคัดเลือกนักเรียน โดยทำการทดสอบการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 40 คำ มีนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 5 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย

3.1 แบบทดสอบการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 40 คำ

ในการสร้างแบบทดสอบ ผู้วิจัยคัดเลือกคำศัพท์ที่เป็นคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 40 คำ เพื่อสร้างแบบทดสอบการอ่านสะกดคำ และแบบประเมินการทดสอบการอ่านสะกดคำ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน และปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.2 แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ผู้วิจัยศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหา ก่อนดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษา ควบคู่ไปกับการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 5 แผน ดังนี้ 1) เรื่อง ทบทวนเสียงพยัญชนะและสระของ ไทย 2) เรื่อง การอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราในแม่ กก และแม่ กด 3) เรื่อง การอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราในแม่ กบ และแม่ กง 4) เรื่อง การอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราในแม่ กน และแม่ กม 5) เรื่อง การอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราในแม่ เกย และแม่ เกอว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน และปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.3 แบบฝึกทักษะการสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ในการสร้างแบบฝึกทักษะการสะกดคำ ผู้วิจัยศึกษาขั้นตอนและวิธีการสร้างแบบฝึกทักษะการสะกดคำ พิจารณาเนื้อหาจากหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ออกแบบชุดแบบฝึกทักษะการสะกดคำ นำแบบฝึกทักษะการสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพของแบบฝึกทักษะการสะกดคำ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จัดทำเล่มแบบฝึกทักษะการอ่านสะกด คำเรื่องคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ตามหลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

4.1 ระยะก่อนการทดลอง

4.1.1 ศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาเกี่ยวกับทักษะการอ่านสะกดคำ ในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

4.1.2 ผู้วิจัยศึกษา เพื่อกำหนดกลยุทธ์ในการพัฒนาการอ่านสะกดคำ โดยได้กำหนดกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ เรื่องคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา

4.1.3 สร้างเครื่องมือในการวิจัย เพื่อนำไปพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

4.1.4 นำเครื่องมือในการวิจัยเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ พร้อมประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เพื่อหาข้อดีชี้ความสอดคล้อง (IOC: Index Objective Congruence) และหาความเที่ยง (Face Validity) กับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

4.2 ระยะในการทดลอง

4.2.1 นำเครื่องมือการวิจัยที่ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยนำแบบทดสอบการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาทดสอบการอ่านสะกดคำกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 1 ก่อนการได้รับการพัฒนาโดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ เรื่องคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา

4.2.2 ประเมินผ่านการทดสอบการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ก่อนได้รับการพัฒนาโดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ เรื่องคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา โดยผู้ที่ผ่านการทดสอบจะต้องสอบอ่านสะกดคำได้ถูกต้องร้อยละ 60 ขึ้นไป โดยผู้ที่ทดสอบไม่ผ่านเกณฑ์ คือ กลุ่มตัวอย่างการวิจัยในครั้งนี้

4.2.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษา ควบคู่กับการฝึกฝนการอ่านสะกดคำ ด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ เรื่องคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4.2.4 การสังเกตการร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และประเมินการอ่านสะกดคำหลังเรียนจบในแต่ละเรื่อง เพื่อดูพัฒนาการของนักเรียน

4.3 ระยะหลังการทดลอง

4.3.1 นำแบบทดสอบการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา มาทดสอบการอ่านสะกดคำ หลังการได้รับการพัฒนาโดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับกลุ่มตัวอย่างการวิจัย

4.3.2 วิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยโดยใช้สถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะการอ่านสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ดังนี้

5.1 เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 โดยใช้สูตร E_1/E_2

5.2 เพื่อเปรียบเทียบผลหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยนำคะแนนจากการทดสอบการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะการสะกดคำ จำนวน 40 คำ ของนักเรียนมาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมาวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ใช้สถิติ t-test

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการ	คะแนนสอบอ่านสะกดคำระหว่างเรียน		คะแนนสอบอ่านสะกดคำหลังเรียน		E ₁ / E ₂
	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	
แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ	149	131.60	40	31.17	88.32/73.50

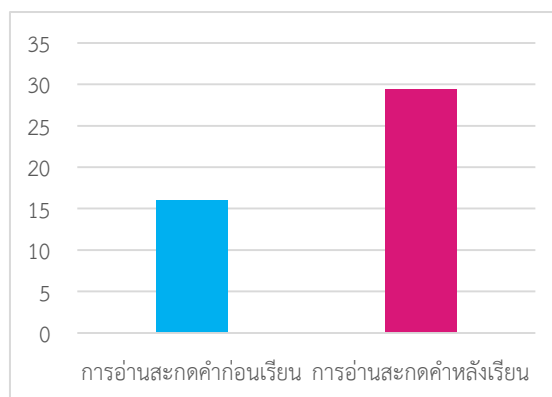
จากตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 5 คน พบว่า คะแนนสอบอ่านสะกดคำระหว่างเรียนในแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ค่าเฉลี่ยของคะแนนร้อยละ 88.32 และคะแนนสอบสะกดคำหลังเรียน ได้ค่าเฉลี่ยของคะแนนร้อยละ 73.50 แสดงแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 สามารถนำไปใช้สอนได้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำก่อนและหลังเรียน

การประเมิน	N	\bar{X}	S.D	Df	t	Sig (2-tailed)
การอ่านสะกดคำก่อนเรียน	5	16.00	8.94	4	-9.57	.001
การอ่านสะกดคำหลังเรียน	5	29.40	8.59			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบอ่านสะกดคำก่อนเรียน (Pre-test) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.00 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 8.94 ผลการทดสอบอ่านสะกดคำหลังเรียน (Post-test) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 29.40 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 8.59 และพบว่า ค่า t ที่ได้จากการคำนวณเท่ากับ -9.57 ดังนั้น สรุปได้ว่าผลหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำก่อนและหลังเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



แผนภูมิที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบผลหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำก่อนและหลังเรียน

จากแผนภูมิแสดงให้เห็นการเปรียบเทียบผลหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำก่อนและหลังเรียน แสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบการอ่านสะกดคำก่อนเรียน (Pre-test) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.00 และผลการทดสอบการอ่านสะกดคำหลังเรียน (Post-test) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 29.40 สรุปได้ว่าทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ มีการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ

อภิปรายผล

ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ ในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย พบว่า การประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คนมีความเห็นว่าเครื่องมือวิจัย คือแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ มีคุณภาพอยู่ในความเหมาะสมระดับมากที่สุด สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะเห็นได้ว่า แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 88.32/73.50 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของละอองดาว เปียดนอก (2560) ได้ทำการวิจัยในเรื่อง การศึกษาความสามารถการอ่านสะกดคำที่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำที่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียน โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนายนกพัฒนากร วัดอุดมธานี จังหวัดนครนายก สูงกว่าก่อนการเรียน คิดเป็นร้อยละ 42.50

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกด พบว่าผู้เรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำหลังการเรียนเพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อ่านสะกดคำหลังเรียนเพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของกรรณกร ภิรมย์รัตน์ (2553) ทำการวิจัยในเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภูมิศาสตร์เรื่อง ทวีปยุโรป ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากทีเรียนด้วยแบบฝึกแบบฝึกเสริมทักษะ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับการวิจัยของวิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551) ทำการวิจัยในเรื่องการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำก่อนและหลังจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 98.17/98.47 และนักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำหลังจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญ

สรุปผลการวิจัย

วิจัยการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยการใช้เกมและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพที่ 88.32/73.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่า แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคุณภาพอยู่ในความเหมาะสมระดับมากที่สุด

2. ผลหลังการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน จากการทดสอบการอ่านสะกดคำก่อนเรียน (Pre-test) มีค่าเฉลี่ย 16.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 8.94 ผลการทดสอบการอ่านสะกดคำหลังเรียน (Post-test) มีค่าเฉลี่ย 29.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 8.59 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ผู้วิจัยควรกำหนดเนื้อหาแผนการจัดการเรียนรู้ 1 เรื่อง เพื่อกระชับเวลาในการจัดกิจกรรม

2. ก่อนดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรดำเนินการปรับความรู้พื้นฐานก่อน เพื่อเตรียมความรู้พื้นฐานที่จะเรียนเนื้อหาต่อไป

3. ในการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำควรเพิ่มความถี่ และมีการออกแบบกิจกรรมในแบบฝึกให้หลากหลายมากขึ้น
ข้อเสนอแนะสำหรับภาควิชาวิจัยต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำลงในบทเรียนให้ครบทุกเนื้อหาและเหมาะสมกับระดับชั้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการพัฒนาสื่อการสอน และจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อสร้างความสนใจและส่งเสริมทักษะการอ่านให้เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. ควรเพิ่มระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยให้มากขึ้น เพื่อศึกษาพัฒนาการอ่านสะกดคำของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กรรณิการ์ ภิรมย์รัตน์. (2553). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ ภูมิศาสตร์ เรื่องทวีปยุโรปก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวน-สุนันทา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา สถาบันวิจัยและพัฒนา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: ศุภสภาลาดพร้าว.
- กฤษฎา บุญหมื่น. (2556). ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะ. สืบค้น 25 ตุลาคม 2563, จาก <http://www.newnaew.net/index.php/practice-122/75-practice3>
- จิราวรรณ ไชยมณี. (2558). การแจกลูกการสะกดคำ การอ่านแจกลูกและสะกดคำ. สืบค้น 25 ตุลาคม 2563, จาก http://yui105rmu.blogspot.com/2015/05/blog-post_6.html
- ฉวีวรรณ กิตติกร. (2538). การส่งเสริมทักษะการคิดคำนวณในระดับประถมศึกษาในการพัฒนาทักษะการคิดคำนวณของนักเรียนในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัชชญา เครื่องกลาง. (2557). การอ่านสะกดคำ. สืบค้น 25 ตุลาคม 2563, จาก http://poppppy2525.blogspot.com/2014/12/blog-post_13.html
- ณัฐวิทย์ พรหมศร. (2556). หลักการ ขั้นตอน เทคนิค เคล็ดลับ การสอนสะกดคำ 1. สืบค้น 25 ตุลาคม 2563, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/543848>
- ดารารัตน์ อุทัยพยัคฆ์. (2552). เกมการศึกษา (Didactic Game). สืบค้น 25 ตุลาคม 2563, จาก <http://rb1curriculum.blogspot.com/2009/10/didactic-game.html>
- เดือน มูลดับ. (2560). การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม โดยใช้ชุดฝึกทักษะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560. ศรีสะเกษ: โรงเรียนบัวน้อยวิทยา.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2548). คู่มือความคิดสร้างสรรค์ในการจัดทำนวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ: ธารอักษร.
- นพเก้า โมลาขาว. (2560). กระบวนการใช้สื่อประกอบการเรียนรู้. สืบค้น 25 ตุลาคม 2563, จาก <http://ink251noppakaw.blogspot.com/p/diary-no5.html>
- พัฒนา สาวแดง. (2560). กระบวนการใช้สื่อประกอบการเรียนรู้. สืบค้น 25 ตุลาคม 2563, จาก <http://opor11121996.blogspot.com/2017/02/5-7.html>
- พี.เค.คิดส์. (2559). ประเภทของเกมการศึกษา. สืบค้น 25 ตุลาคม 2563, จาก <http://pkkids.lnwshop.com/article/1>
- มนทิรา ภักดีณรงค์. (2540). การศึกษาแบบฝึกเสริมทักษะกิจกรรมขั้นตอนที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพและความคงทนในการเรียนรู้เรื่องยังไม่สายเกินไปวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. การศึกษามหาบัณฑิต. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ละอองดาว เปียนอก. (2560). การศึกษาความสามารถการอ่านสะกดคำที่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนายกวัฒนากร วัดอุดมธานี จังหวัดนครนายก โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ.
- วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ. (2551). การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำโดยไขเกม การศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. สงขลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- ศุภรดา สุขสวัสดิ์. (2558). กิจกรรมเกมการศึกษา. สืบค้น 25 ตุลาคม 2563, จาก <https://sites.google.com/site/kruaomlek/hlaksutr-kar-cadkar-suksa-pthmway/kickrrm-kem-kar-suksa>
- สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน. (2557). นักภาษาไทยช่วยเหลือปัญหาเด็กไทยอ่านไม่ออก ชี้ครูเป็นต้นเหตุสอนผิดวิธี สอนสะกดคำแปลกทำให้เด็กไขว้เขว. สืบค้น 25 ตุลาคม 2563, จาก <http://www.qlf.or.th/Mobile/Details?contentId=895>
- สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2550). ผลงานทางวิชาการสู่...การเลื่อนวิทยฐานะ. กรุงเทพฯ: อี เค บุคส์.